Tot.410·411

特稿：用子弹击碎谎言的"dead or lie"——枪弹辩驳系列回顾

# 游戏机实用技术

UGTIME

UCG 游戏大赏
UCG GAME AWARDS
2016

游戏大年鉴
魔鬼大辞典

# 我们的选择

UCG游戏大赏2016媒体评选结果揭晓

240页合刊钜献

游戏业界
大盘点

ULTRA CONSOLE GAME
2017.1B2A 定价：RMB 32.00
ISSN 1008-0600
02>



Gamehalo 热血最强 PS4版 尼尔 DEMO 无伤邪道最速
特别收录 游戏月旦评 2016年12月份游戏评测
UCG游戏大赏2016 年度游戏 | 年度国行游戏 各平台年度游戏·各类型年度游戏·年度最期待游戏 等
新作影像 质量效应 仙女座 加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏 Rime | 三国志13 威力加强版 等





Gamehalo高清光盘＋
精灵宝可梦 太阳/月亮 精美海报

TV GAME半月刊
2017.1B·2A



总第 410·411 期

COVER STAFF
封面设计：anubis

**健康游戏忠告**
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



**投稿须知**

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准 ;以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。


主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组版：深圳市西域图文设计有限公司
印刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 1 月 16 日
定价：人民币 32.00 元


ULTRA CONSOLE GAME

# CONTENTS

## 合刊钜献






LV UP
代表改版后的固有栏目

NEW
代表全新登场的栏目










## 游见识
PREVIEW & REVIEW



## 游技术
NOW PLAYING



## 游深度
CULTURES OF GAMER

# UGA 2016

# 我们的选择

## 媒体评选结果揭晓




文：UCG 全体编辑　统筹：初心者　美编：NINA

2016 年，我们一次又一次在光怪陆离的第九艺术世界酣畅淋漓地演绎别样人生。从最初的同伴到最终的幻想，从纵横四海的老贼到穿梭都会的怪盗，从未来的先锋到尘封的一战……岁月一如既往地流逝，却偏偏带不走我们对主机游戏的回忆与期盼。

经过《游戏机实用技术》及游戏时光 VGtime 全体新老编辑的票选和讨论，UGA 2016 媒体大赏如约而至。这一次，我们为孰优孰劣纠结良久，最后得出了一个不太一样的答案：我们不吝于把“年度游戏”同时颁发给两款作品，因为她们分别代表了我们眼里美式和日式游戏当今最出众的水准。此外，年度十佳、各平台年度游戏等值得细数的精彩游戏也将尽收眼底。不论你在 2016 年是否玩过这些游戏，都不应错过我们为之献上的喝彩。

年度游戏

# 女神异闻录5

## Persona5

虽然距离前作推出已经过去八年之久，开发商 Atlus 本身也几经风波，但幸运的是这些并未影响到《女神异闻录5》的品质。整整跨越了一个主机世代，沉寂之后迎来的是巨大的突破——极致风格化的视觉表现独树一帜，带来了与其他游戏截然不同的新鲜感，并且在简约与潮流间把握得恰到好处，第一眼就令人惊艳。

将游戏舞台搬回繁华的大都市后，《女神异闻录 5》的故事核心立足于揭露社会与人性的阴暗面，并采用回忆形式的叙事方式，不仅剧情发展更具悬念，整体立意也更有深度。身处现实社会的玩家们自然感同身受，代入感也得到了进一步的加强。游戏中玩家扮演一名遭遇不公的转校生，在新的城市中与其他怀揣着不同烦恼的同伴们相识相遇——白天是普通的高中生，夜晚则化身"心之怪盗"，在以欲望构筑而成的迷宫中进行冒险，通过盗取藏在最深处的"宝藏"来达到改变人心的目的。

作为系列特色之一的迷宫探索，在本作中与剧情结合得非常紧密，除了通过城堡、银行、赌场和邮轮等鲜明的主题场景来体现不同角色内心的欲望之外，也配合"怪盗"这一题材，融入了更多解谜和潜行的元素，不再是以往那样千篇一律地爬楼打怪。精心设计的九大迷宫，为玩家呈现出近百小时紧凑而精彩的流程体验，而这还仅仅只是主线流程，游戏的耐玩度可见一斑。

## 日式角色扮演游戏的新标杆



时至今日，《女神异闻录 5》依然坚持着颇为传统的回合制战斗，却丝毫不显沉闷。偷袭系统的引入带来了强烈的紧迫感，而将按键操作进行改良后，系列独有的节奏感则被进一步放大——枪械攻击、普通攻击和 Persona 技能之间的切换一气呵成，玩家无需频繁地选择菜单，甚至于凭借直觉就能完成所有动作。流畅的操作和华丽的演出效果，共同营造出游戏的爽快感。

如果说此前两个世代的《女神异闻录》泾渭分明，那么作为集大成者的《女神异闻录 5》，就更像是一个满怀敬意的革新者。本作不仅为系列翻开了全新的历史篇章，也得到了新老玩家的一致肯定。在日式 RPG 日渐式微的现在，《女神异闻录 5》不仅是强心剂，更是新的标杆。**[ 点评 ：哪尼 ]**



年度游戏

年度PS4游戏

# 神秘海域4 盗贼末路

## Uncharted 4 : A Thief's End

顽皮狗毫无疑问是一个相当有才的工作室，姑且不提《古惑狼》或者《杰克与达斯特》这种已成为过去的光荣历史，就单说最近十年，虽然只推出了两个游戏系列：“《神秘海域》系列”和“《最后生还者》系列”，但前者重新定义了以遗迹探险为题材的动作冒险游戏，后者则把动作冒险游戏的剧情表现力提升到了一个新的高度。

作为内森·德雷克冒险故事的最终章，《神秘海域 4 盗贼末路》距离上一作发售已经过去了五年。在很多玩家眼中，前三作《神秘海域》虽然一直都在改进，但到了系列第三作时难免开始有点审美疲劳，顽皮狗甚至还在那作尝试了一下全新的叙事手段，即便效果不尽人意。但顽皮狗一直是勇于超越自己的工作室，于是我们就看到了《神秘海域 4 盗贼末路》，一款既保留了系列一贯的火爆刺激流程，在叙事方面也让玩家耳目一新的好游戏。

本作的射击手感相比前几作有了很大的改善，绳索的加入除了给玩家增加了全新的移动手段外，还让玩家在激烈的战斗中更好地发挥主角内森“上蹿下跳”的优势，这也使得本作的节奏变得更加紧凑、战斗更加刺激。虽然本作并不是一款开放世界游戏，但有着系列之最的宏大场景，在数个拥有大型场景




的章节中，玩家可以驾驶载具随心所欲地四处探索，去感受宏伟极致的冒险之旅。

在叙事方面，本作借鉴了《最后生还者》的经验，通过大量在实际流程中穿插的人物对话和互动来表现剧情和人物关系。原本已从藏宝猎人退休的内森，为了拯救自己的哥哥不得已再次重出江湖，然而随着冒险的不断进行，安稳的家庭生活和依然蠢蠢欲动的冒险精神成为了内森的内心冲突。相比之前，本作的故事规模无疑小了许多，但这也使得船长最后一次冒险显得更加真实且扣人心弦。**[ 点评 ：三日月 ]**

老婆相信我！
这真是我的最后一次了！



年度十佳

年度XOne游戏

年度国区XOne Win 10游戏

# 极限竞速 地平线3

## Forza Horizon 3




### 在栩栩如生的澳洲大陆上飞驰

2016年推出的每一部大作几乎都成为了玩家们争议的对象，但其中有一个是例外——那款游戏叫做《极限竞速 地平线3》。

纯粹的竞速作为一个游戏类型正在逐渐被吸收，而本作的风头却盖过了不少火爆刺激的沙盒和射击游戏，令任何派系的小编都给予了本作极高的评价。当然这也与开发小组用心的创新与制作分不开关系。

全面进化的《极限竞速 地平线3》给予玩家的不再只是一辆跑车和目标单一的比赛，也不只是一片陆地与权当装饰的沙盒。在名为“澳大利亚大陆”的世界中，每一条公路、每一寸泥土都是以还原真实为目标而设计。在变化莫测的天气映照下，仿佛这方寸之大的屏幕中便是真实的澳大利亚一般，使得赛车变成了这天堂国度的附属，而激昂的音乐与无限美好的风光才是游戏所想表达的内容。

当然仅靠景色是无法获得如此之高的荣誉，在游戏本身的驾驶手感与游戏性上，本作做到了最佳的临界点，赛车苦手可以依靠智能的辅助系统与倒转系统跑出优异的成绩；而核心赛车爱好者也可以通过对赛车的改造，细致地调节大部分关键零件详细参数来打造一辆最适合自己的超级跑车。当打开拟真开关调高难度后，再厉害的老司机也会被AI搞得头疼一阵子。

经过多年的发展，也到了系列的第三部。同今年发售的多款重量级游戏相比，它虽无法表达出丰富的内涵，也没有大气恢弘的场景。这仅仅只是一款赛车游戏，却跳出了赛车游戏的框架，使它成为了独一无二的游戏类型。

2016年里如果还没有体验这款游戏，或者从来对这类游戏不感兴趣，那么我非常推荐去尝试一下。你将会爱上《极限竞速 地平线3》，不只因为这是一款好游戏，更因为它有一股独特的魅力。**[点评 ：六等星]**

# 精灵宝可梦 太阳/月亮

## Pokémon Sun & Pokémon Moon

年度十佳

年度3DS游戏

无论是博士的开场白介绍，还是与母亲一同搬家到新城镇的情景，《精灵宝可梦 太阳/月亮》的开篇似乎依然可以让老玩家倒背如流。然而她又比系列其他作品增添了一分生动的演绎：被神秘组织追赶的白衣少女，在危机之中救下了谜之宝可梦的主角……名为“诸岛巡礼”的冒险历练，这一次显然有了更加异彩纷呈的渲染。

从黑白、彩色、动画到3D，正统《精灵宝可梦》紧随着掌机平台在一点点地演变。如果说之前3DS上的两作还只是试水，那么《太阳/月亮》就是Game Freak彻底转向了真正意义上的全3D游戏。无论是大幅增加的过场动画，还是完全推翻了既有设计规则的地图场景，以及随之变得更加方便快捷的操作方式，都带来了新鲜的，或者应该说是更主流的游玩感受。或许对于那些没有接触过宝可梦游戏的人来说，这点进步是微不足道的，但对于这个已经有20年历史的掌机游戏系列，却是一次重新出发。

并非每一个尝试大刀阔斧地改变的游戏都能收获新老玩家的称赞，而《太阳/月亮》最值得称道的地方，正是在于其成功地做出了正确的取舍。为了适应如今玩家碎片化的游戏时间，本作将传统的迷宫式地图极大限度地简化，避免过度消磨玩家们的耐心。针对新玩家，游戏甚至提供了主线任务目的地指引。此外制作组也响应玩家们的呼声，取消秘传机器并以“宝可骑行”取而代之，让后期游戏体验更加顺畅。

### 日月如梭，这份牵绊却未曾变过。

游戏细节的改动不一而足，但这些改动都没有伤筋动骨。捕捉野生精灵、培养和组建队伍、与训练家交换和对战，系列一贯的核心要素进一步被强调，从新星训练家到资深训练家的目标不再遥远。恐怕再过几个20年，不管还有没有尬舞一样的Z招式，又或是将诸岛巡礼变成环游世界，相信《精灵宝可梦》玩起来也还会是那个熟悉的感觉。

《太阳/月亮》肩上的重任，正是将这些精妙的游戏要素展现给全世界的人，让更多的人成为宝可梦训练家。而幸运的是，在20周年纪念之际，身在华语地区的我们也终于可以跟世界各地的训练家同步踏上阿罗拉这片充满生机的土地，去体会那份从未改变的牵绊。**[点评 ：初心者]**



年度十佳

# 黑暗之魂Ⅲ DARK SOULS III

对于玩家来说，能出生在这个时代是幸运的，因为即便在这样一个重视初期教学与难度设置的快餐化时代里，我们依然能玩到这样一个系统复杂、敌人强大、惩罚严重的游戏系列；对于“《黑暗之魂》系列”来说，能出生在这个时代也是幸运的，即便自身有着诸多“非主流”的设定，也能被时代里开放包容的玩家们所接受。而如今《黑魂之魂Ⅲ》的大受欢迎正预示着“非主流”逐渐成为了主流的一部分。

作为系列生父宫崎英高亲手操刀的作品，《黑暗之魂Ⅲ》在保持了系列独特风格的基础上，更是在各方面集系列之大成。次世代独占的本作在画面上有不小的进步，特效的增多使得BOSS战更有魄力，再加上激昂的背景音乐，每一场BOSS战都让人热血沸腾。翻滚速度的加快以及武器战技的加入，使得本作的战斗更加流畅且更具策略性。但可千万不要有自己变强的错觉，多种多样的敌人依然极具威胁。高难度的BOSS与小兵一向是系列的特色，也许是为了照顾新人，本作在初期的难度并不像之前的作品那样高，但后期的不少BOSS依然能让玩家们死去活来。再加上本作的BOSS战都分为了几个阶段，各阶段所带来的变化使得BOSS战更具挑战性。本作在场景设计上结合了之前作品的种种经验，虽没有初代作品那般鬼斧神工，但近路的精妙设置以及篝火传送的使用，能让玩家们相对便利地回到之前的场景。

本作保持了系列对剧情碎片化的处理方式，不仔细研究的话本作剧情依然难懂，但游戏对世界观和氛围的塑造更加出色。玩家所扮演的角色不再是不死人，而变为了无火的余灰。为了使火继续传下去，无火的余灰踏上了寻找并打败四位薪王的漫长征程。作为系列的第三作，本作在剧情上和前两作联系紧密，特别是初代作品。在本作中甚至也能前往初代中的许多场景，而初代在剧情上留下来的种种谜团也在本作中得以解开。

“《黑暗之魂》系列”开创了一个新的时代。这个时代不再有线性流程与快餐式玩法，这个时代不再有毫无存在感的小兵与轻松打过的BOSS。如果说，新时代的出现有着某些必然的话，那么《黑暗之魂》的出现绝非是这必然中的偶然，时代正因其变得崭新而不同。**[ 点评 ：余烬 ]**

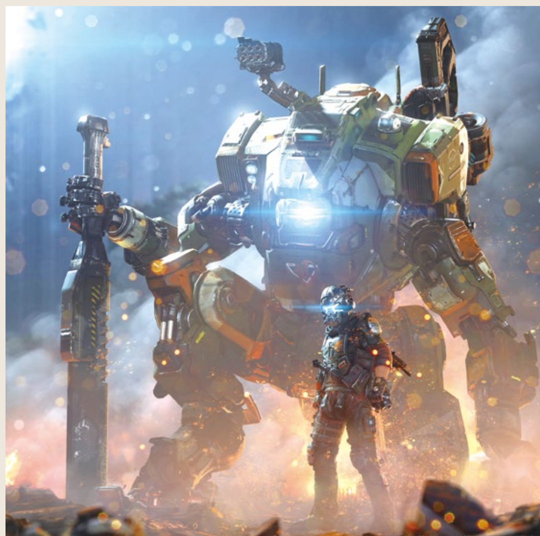
## 让火焰继续传承



# 泰坦天降2 Titanfall 2

年度十佳

从上世代开始，越来越多的主机游戏开始添加联机要素。如今一款游戏是否有联机要素，已经成为影响评分的重要因素，特别是对于玩家们眼中的大作而言更是如此。而侧重于联机，甚至是完全以联机作为主打的大作，在主机平台上也越来越多。说到联机，玩家的第一反应就是多人同乐，以及小时数以十计的游戏时间。有联机，似乎游戏的可玩性和耐玩度都有了保证。但是联机是一把双刃剑，很多时候它会起到反效果，《泰坦天降2》很不幸就是一个这样的例子。



## 时不利兮骓不逝

《泰坦天降2》原本在很多方面都有力竞争年度最佳。它出自Respawn工作室之手，而Respawn出自动视的IW工作室。创造《泰坦天降》首作的主创，也是缔造了《COD现代战争》神话的原班人马。《泰坦天降》一经推出，立刻好评如潮。《泰坦天降》将《COD》开创的多人在线主视角射击玩法提到了新的高度，二段跳、壁走的加入加快了游戏节奏并解决了为人诟病的Camper问题，泰坦的加入缩小了新手与老鸟之间的差距，同时令游戏玩法大幅丰富。这是一个基本完美的游戏，如果一定要找它的缺点，那么大概只有一点 ：没有单人战役。

《泰坦天降2》相比首作进化不算很大，主要就是增加了单人战役，然后增加了更多的军械和泰坦。虽然新意不足，但在保留核心系统的情况下好玩是一定的。而新增的单人战役更是好评如潮，它人机互动的剧本不拘俗套，而且玩法也完全摆脱了“《COD》系列”带动的好莱坞大片形式。而且本作还正式登陆了PS4平台，让更多玩家能够见识到本作的风采。可以说，《泰坦天降2》有一百个能卖过首作的理由，然而最终一个原因就让它陨落，那就是糟糕的发售日。为了狙击动视的《COD无尽战争》，《泰坦天降2》被夹在两个庞然大物之间发售，最终销量惨淡，这对于一款强调联机的游戏来说无疑是致命的。《泰坦天降2》或许是年度十佳中最令人扼腕叹息的一部作品，只希望Respawn不要就此沉沦。**[ 点评 ：纱迦 ]**

年度十佳

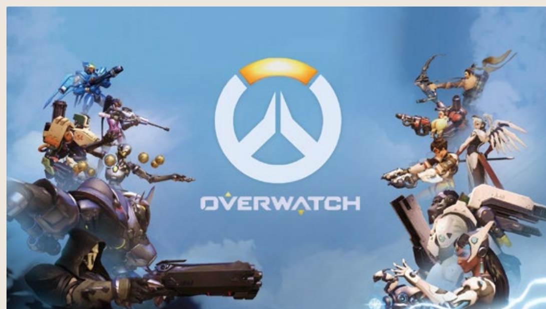
年度多人在线

# 守望先锋

Overwatch

如果要评选今年游戏圈里影响力最大的游戏，《守望先锋》绝对是最有力的竞争者。无论是主机玩家还是 PC 玩家，无论是直播平台还是视频网站，《守望先锋》在很长一段时间里都是最具话题性的作品。如果要去探寻《守望先锋》成功的缘由，除开制作厂商暴雪这块金字招牌外，游戏本身的创新与优秀素质更为重要。

近年来，主视角射击类游戏大行其道，不少年货游戏的大卖特卖更是说明了这个类型的火爆异常。而为了给玩家们更真实的体验，在极力地追求更逼真画面的同时，不少主视角射击类游戏都将“瞄与射”作为了游玩的重点。虽然同样是主视角射击类游戏，《守望先锋》却选择了一条不一样的道路。偏向卡通的画风虽不够真实但赏心悦目，“瞄与射”的要素虽然也有，却更重视“跳跃和技能”的使用，再加上抛去剧情模式专注于竞技对战模式，《守望先锋》虽没有之前那些主视角射击游戏刺激，但却更加好玩。每名英雄、每张地图、每局比赛都是不一样的玩法，千变万化的不同正是本作让玩家们上瘾的原因之一。




虽然没有了剧情模式，但暴雪对于游戏中各角色的塑造依然相当成功。玩家们不仅能通过众多的动画短片和漫画看到游戏中相关角色的故事，更是能在游戏中为角色换上各种服装。从角色故事到角色形象，从角色服装到角色技能，暴雪对角色每一个方面的精雕细琢让每一名《守望先锋》的角色都深入人心。当然 玩家们更忘不了的还有各角色终极技能的语音 在“午时已到”时“天降正义”吧。作为一款多人在线游戏，长期的维护与更新是必不可少的。本作不仅在之后的更新中增加了竞技模式（排位赛），还加入新的英雄，每一名新英雄的加入都会带来相关的故事短片或者漫画。无论是对于世界还是玩家而言，本作确实是需要更多的英雄！

暴雪从来都不是某种游戏类型的开拓者，而是其集大成者。《守望先锋》在集成了主视角射击类游戏各种优点的同时，更是加上了暴雪自身对英雄角色的出色塑造。对于暴雪而言，这不过是其金字招牌上的又一处闪光点。但对于玩家而言，这已经成为了又一个战火纷飞的史诗世界。**[ 点评 ：余烬 ]**

## 这个世界不仅仅需要突突突

# 最终幻想15

FINAL FANTASY XV

年度十佳

国行最佳贡献奖

无论是媒体人还是普通游戏玩家，只要一提到《最终幻想15》，总是会不免俗套地说出“十年”这个词。的确，对于这款从公布到发售整整跨越了一代主机版本、经历过数度重大变革的游戏，更重要的是它还是一款《FF》，我相信绝大多数人都无法用真正客观公正不戴有色眼镜的态度去评价它。一个有趣的现象就是，尽管《FF15》发售后，时不时会看到有玩家在吐槽各种 BUG 和剧情的不合理，但同时也有大量玩家完全沉迷在伊欧斯这片大陆中不务正业无心救国。玩家对其有着极高的黏着度，这无疑正是一款好游戏的最直观的衡量标准。所以哪怕我本人对故事也是怨声载道，但也必须发自内心地肯定《FF15》百分百是一款继承了《FF》纯正血统的优秀续作，并且它为我指明了未来《FF》乃至整个 JRPG 界的发展方向。在日式角色扮演游戏日渐式微的当下 拥有开放世界和更高自由度的战斗系统的《FF15》如同是海中的灯塔，它的诸多创新都值得之后的游戏去学习借鉴。

《FF15》在全球取得了惊人的成绩，仅仅是发售第一天出货量就突破 500 万份，这其中，来自中国大陆地区的玩家们同样也为国行版贡献了自己的一份力量。根据索尼官方的最新统计，《FF15》国行版的销量在亚洲地区仅次于日本本土销量，尽管主机游戏在大陆仍属于小众娱乐，尽管国行版因为各方面原因有极少量的和谐内容，但仍不能阻止玩家们的疯狂热情。能有如此出色的成绩一方面证明了中国玩家们对国行游戏的无条件支持，同时也证明了正版普及已经被越来越多的玩家们认可。当然，我们支持国行版，不仅仅是为了《FF15》这一款游戏，更是为了国行游戏能够有更美好的未来，为了以后我们可以玩到更多的同步发售的大作。这世间，还有什么比自己亲手去守护一件事物要来得更有成就感和满足感呢？**[ 点评 ：八重樱 ]**

## 十年幻想终成现实



年度十佳

# 战争机器4 Gears of War 4

对于一个崇尚暴力美学的男性玩家来说，《战争机器》就是他的初恋情人。2006 年的那个冬天，虚幻引擎构筑的塞拉星美丽得令人窒息，轰鸣的电锯声震撼得令人热血沸腾。就在刹那间，玩家们就爱上了这款酣畅淋漓、无比爽快的硬派游戏，爱上了那群肌肉发达、不畏生死的纯爷们。《战争机器》吸引了一批又一批的玩家加入 Xbox 大军，随着《战争机器 审判》的发售，这个伟大的系列暂时画上了句号。正当人们期盼新作的时候，却传来了续作有可能跨平台的消息。原来开发商 Epic Games 估算《战争机器 4》的开发成本有可能接近 1 亿美元，高成本带来的高风险让它宁愿放弃这个品牌。最终微软出钱买下了这个品牌，并转手交给了当时还名不见经传的 Black Tusk。正当外界对于这家工作室的实力感到怀疑时，Black Tusk 已经雷厉风行地开始了复兴《战争机器》的计划。它首先将自己的名字改为了 The Coalition，接着又推出了初代完全重制的《战争机器 终极版》。紧接着一年后，《战争机器 4》就如期和玩家见面了。

初玩《战争机器 4》，重新入伍的老兵都有些不知所措。尽管早已知道主人公一行换成了马库斯的儿子 JD，但前两章大段大段与机器人的战斗依然让人感觉与过去风格迥异。不过随着剧情的发展，熟悉的敌人出现了，更重要的是老面孔也成功回归。于是，眼前这个全新的《战争机器》终于和我们记忆中的《战争机器》重叠。十年的光阴、汹涌的岁月，没有褪去这个系列身上的光彩，眼前的《战争机器 4》更加华丽、更加流畅。一老带三新、上阵父子兵的阵容满足了新老玩家的期待，意犹未尽的结局也昭示着未来的发展。“《战争机器》系列”历经 4 作竖立了动作射击游戏的多人联机标杆，《战争机器 4》在继承多人对抗特色的同时，又大幅强化了合作生存的玩法，足以让各位 GEARS 再战十年。**[ 点评 ：纱迦 ]**

## 找回十年前的初恋感觉



# BF1 Battlefield 1

年度十佳

就在 2016 年 5 月的时候，《BF1》首次曝光游戏内容，EA 宣布本作的背景将回到百年前的第一次世界大战，尽管多数玩家最初对这一决定有些不能理解。不过也正是在同一天，DICE 放出了本作的首个预告片并引起了玩家的巨大反响，通过这段精彩的预告片演示，玩家发现一战时的那些老旧武器似乎也可以别有一番风味。《BF1》首播预告片的出色表现，令它在 Youtube 获得了 50,643,451 次点击以及 2,084,791 次点赞（截至 12 月末），成为了 2016 年 Youtube 上最受欢迎的游戏预告。而有趣的是，作为经常被拿来比较的两大射击游戏系列《BF1》在前期口碑上远超对手《COD 无尽战争》，所以也许一切在最初的时候就早已经注定。

一个完美的起步，让剩下的部分简单了起来。不过，为了避免出现茬子，EA 官方还是非常谨慎地一步步进行着游戏发售前的准备工作。8 月末，EA 在两大主机平台上线了本作的公测内容，测试结束之后，EA 公布本次测试中有超过 1320 万玩家参与，不仅打破了之前《星球大战 战场前线》的 900 万人的纪录，也创下了 2016 年内最火爆的一次游戏测试表现。有了如此的前期表现，游戏发售之后也就顺理成章地获得了巨大的成功。

其实，如果单纯评价《BF1》这款游戏本身，它几乎也只是重复了“《BF》系列”一直在做的事情而已。不过仅仅是做到这样，其实就足以保证本作在年度十佳占据一席之地（非游戏大年），更何况在本作的题材选择和成功的营销宣传下，《BF1》即使在系列中也已经成为了最出色的一部。《BF1》这部作品继续为玩家带来了最还原战场氛围的游戏体验，64 人的超大规模多人对战也是只此一家，各种武器和兵种的区分依旧让玩家可以拥有更多选择。在《BF1》的游戏世界中面对不同局面时，思考永远需要高于行动，这样才不会死得不明不白。哦，对了，对于不满足于只是在多人模式中激战的玩家，这次的《BF1》终于做出了一个像模像样的单人战役模式，虽然剧情张力依旧有所欠缺，不过也几乎是系列最优秀的一次了。**[ 点评 ：简子君 ]**



## 一次解决所有问题的战争



# 口袋铁拳

年度 Wii U 游戏

## Pokkén Tournament

## 皮卡丘使出了风神拳！

如果要列举游戏史上最出人意料的游戏，那么《口袋铁拳》大概就可以名列其上。为了将格斗游戏最纯粹的乐趣通过宝可梦来呈现，宝可梦公司社长石原恒和向《铁拳》总制作人原田胜弘提出了“在《铁拳》的系统基础上进行宝可梦对战”的构想，最终促成了首款真材实料的宝可梦格斗游戏之诞生。

然而直到亲手玩上《口袋铁拳》之前，你都很难体会到这两个八竿子打不着的游戏系列居然能够如此相衬。为了保证容易上手，本作将正统宝可梦游戏当中最重要的属性相克系统剔除了，但是在格斗游戏中存在的强弱克制逻辑恰恰成为了其替代要素。普通攻击、投技和格挡攻击作为三种基本的攻击手段，有着互相克制的性能，而这就让本作的招式逻辑变得非常清晰易懂。即便是从来没有玩过格斗游戏的宝可梦训练家，都能在两三场对战之内掌握窍门。本作的一大特色，是追尾视角的场地阶段和横向视角下的对决阶段两者轮流切换，而操作和招式也会随之改变，使得格斗的过程不失战略性的思考空间。

参战的十多种人气宝可梦和援护宝可梦能力各异，而凭借着《铁拳》和《灵魂能力》的开发经验，本作在手感、演出、连段、场地等各个方面都发挥出了格斗游戏应有的高水平。无论是喜爱宝可梦的人群还是格斗游戏玩家，都能在本作中找到很好的契合点。**[ 点评 ：初心者 ]**

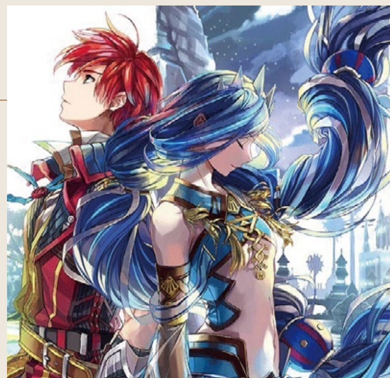
年度 PSV 游戏

# 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

## Ys VIII -Lacrimosa of DANA-

Falcom 的知名动作角色扮演游戏“《伊苏》系列”至今已有近 30 年的历史，伴随游戏领域在各方面的飞速发展，《伊苏》自身也在不断地改变。期间各式各样的挑战有好有坏，不可一概而论，但今年推出的《伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日》PSV 版确实是一款让人眼前一亮的佳作。当然了，恐怕 2017 年 5 月的 PS4 版才是本作的“完全体”，但 PSV 版已经拥有极为出色的表现。

这款睽违 7 年的正统续作很好地向广大玩家展现了《伊苏》这个老牌系列多年来屹立不倒的强大之处。其战斗系统进一步改善自 4 代的重制版《塞尔塞塔的树海》，上手后利用瞬间防御、瞬间回避去玩弄敌人的快感简直让人欲罢不能。而在剧情方面，本作的叙事方式明显有向《轨迹》靠近的倾向。大段大段的剧情动画与对角色的细致描写确实会拖慢游戏的节奏，可同时也让玩家充分体会到了角色的点滴成长与故事的展开过程。最重要的是，尽管有着如此多的改变，本作依然保留着《伊苏》特有的“冒险”风味。先在海滩上茫然地醒来，再在救人中探索岛屿的秘密，最终发现了神话级的惊天真相，这位拥有传奇一生的红发剑客，再次为他的冒险日记留下了出色的篇章。**[ 点评 ：古林 ]**



## 红发冒险家的又一次神话冒险

# 虚拟现实游戏空间 THE PLAYROOM VR

年度 VR 游戏

春节将至，又到了一大波亲戚携带子女来袭的危急时刻。你站在自己的房间中，盯着摆满橱柜、书桌乃至床上的收藏品，开始认真地思考是否要背着它们离家出走去避难以免遭熊孩子的毒手。但如果你已经拥有了一台 PS4、一个 PS VR、再加上一款名为《虚拟现实游戏空间》的免费下载游戏，那么上述的问题就将不再存在。《虚拟现实游戏空间》是索尼为 PS VR 打造的一款免费游戏，正如同《游戏空间》( THE PLAYROOM ) 在 PS4 发售初期承担着指引新玩家快速了解 PS4 各项功能的使命，继承了前者衣钵的《虚拟现实游戏空间》可以让玩家们在很短时间内就体会到 PS VR 的独特魅力。尽管本作只有 6 个小游戏，并且流程都不算长，只需 10 分钟左右就可以打完，但由于是全部针对 PS VR 的特性所设计，效果丝毫不逊于其他大作。更重要的是，本作并不单单照顾到了佩戴 PS VR 的玩家，其他玩家也可以通过操作手柄或是以语言提示等方式参与到游戏中来，如此一来就将原本是“独乐乐”的 PS VR 游戏变成了“众乐乐”的模式，展现出了 PS VR 的无穷可能性，“年度 VR 游戏”这个奖项绝对非它莫属。**[ 点评 ：八重樱 ]**




## 可以一起玩的VR游戏

年度独立游戏

# 深入

## INSIDE

黑白为主的画面，极度烧脑的谜题，细思恐极的剧情，意味深长的结局——由《地狱边境》(Limbo)开发团队Playdead带来的《深入》，没有辜负所有玩家的期待，甚至可以算是超出了大家的想象。它没有字幕，没有语音，更没有过场动画，用最直接的方式讲述了一段意想不到的故事。

《深入》如同一部无声电影时代的黑白默片，用任何语言去形容它的表现都显得苍白。与《地狱边境》不同，《深入》让玩家置身于一个接近现代文明的世界，但麻木的民众、无情的暴力机关、可怕的思想控制器，都让我们对这个世界不寒而栗。故事的结尾出人意料，隐藏的真结局也让人摸不着头脑。对于导演想要表达的东西，每个人都会有不同的理解。在游戏过程中，不适感始终伴随着我们，让我们想尽快和这个游戏说



## 令人难忘的黑白默片

再见。但当真正迎来结局的时候，我们又怅然若失。我们似乎从游戏中领悟了很多，但仔细一想又很难组织起语言。这就是《深入》，一种令人难以名状的魅力。**[点评：纱迦]**

# 瑞奇与叮当

## Ratchet & Clank

年度国行PS4游戏



## 国行PS4首款同步发售的3A新作是我！

如果单从游戏影响力和品牌价值来说，可能本作并不是2016年国行市场上最重量级的作品，不过《瑞奇与叮当》出现在国行市场却有着其独特的意义。作为国行主机游戏市场真正开始发展的一年，2015年中曾有过《最终幻想X | X -2 HD重制版》以及《重力异想世界 重制版》这两部重制版游戏在国行市场全球同步发售，不过真正做到同步发售的首款3A级新作的就是《瑞奇与叮当》。而正是在《瑞奇与叮当》之后，我们才看到《格斗之王14》、《最终幻想15》等大作在国内相继与国际市场同步发行。当然 除了这个重要的意义外《瑞奇与叮当》本身也是一款出色的游戏。虽然本作是根据游戏的初代进行重制而成，不过游戏不仅对画面进行了完全重制，还在剧本中增加了许多更加符合现代潮流的内容，游戏里许多诙谐幽默的对白和情节设计都令人捧腹。而战斗方面，本作中也增加了许多的系列中从未出现过的新型武器，这些武器的出现让游戏拥有了炫酷又爽快的战斗体验。就整体的游玩感觉而言，说它是系列在新世代重启的全新作品也绝不为过。**[点评：简子君]**

年度国产独立游戏

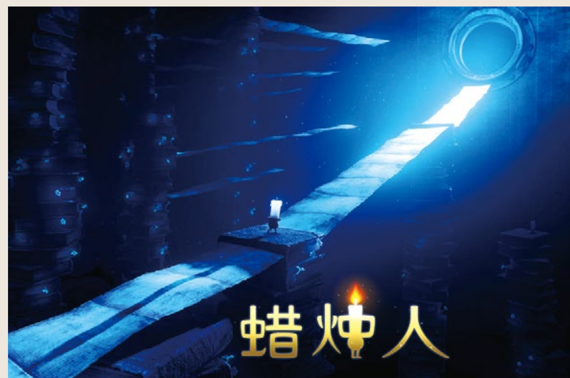
# 蜡烛人

## Candle man

自古独立游戏出神作，而《蜡烛人》就是由独立开发团队制作的一款优秀的游戏作品。它诞生于Ludum Dare 48小时游戏开发挑战赛，并在之后被选入微软ID@Xbox计划，与Xbox品牌达成合作。本作就这样成为了Xbox品牌上的独占作品，而在游戏还没有发售之前，微软XBOX部门主管菲尔·斯宾塞就曾在China Joy展会上游玩过本作，并给予了很高的评价。有了微软当做靠山，加上本作原本就十分出色的素质，《蜡烛人》在游戏产业中获得了更好的推广曝光度，也有了更多玩家认识到这款作品，并给出了相当高的评价。在整个2016年中，《蜡烛人》可

## 为了理想，燃尽自己也在所不惜。

以说是收获颇丰，它先是获得IndiePlay中国独立游戏大赛“最佳游戏大奖”，又在腾讯GAD独立游戏开发者大赛拿下“最佳游戏大奖”，之后又随着微软一同出展游戏开发者大会。对于一款独立游戏而言，本作已经得到了业界的认可。而就游戏而言，本作共计三十四个关卡相当厚道，关卡流程的设计也十分精妙。游戏寓意深刻的主题又和玩法紧密相连，让玩家在游玩之外，也能获得一些精神上的感触。**[点评：简子君]**



# PlayStation VR

年度硬件

从技术概念公布到设备发售至今，VR 都是备受各界关注的一个重点。而对于游戏业界来说，2016 年最受关注的全新硬件设备自然是 PS VR。

PS VR 发售于 2016 年 10 月 13 日，在发售日当天便出货了数十万台。在首发日同步发售的作品阵容也十分可观 从万众期待的《夏日课堂》到来自 SIE 第一方的《活至黎明 血脉贲张》，从日系的《偶像大师 灰姑娘女孩 VR》到美式的《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》，丰富的首发阵容也是让玩家们选择 PS VR 的一大原因。

就硬件配置来说，PS VR 与其他 VR 设备相比也许并不算十分拔尖，不过索尼对它的定位很清楚，PS VR 的首要受众便是数量庞大的 PS4 玩家群体，这也是让 PS VR 的热潮得以爆发的原因。配合之后发售的 PS4 Pro 机能还能够让 PS VR 的表现力得到更进一步的提升。

虽然当下的 PS VR 对应游戏和专用游戏不多，不过在日后将会推出的《COD》等作品将会进一步充实 PS VR 的软件阵容。而 2017 年的 PS VR 最快的开门红便是将会在 1 月 24 日发售的《生化危机 7》这个备受瞩目的知名 IP 遇上 PS VR 会摩擦出什么样的火花，就让我们静候佳音吧。**[ 点评 ：秋沙雨 ]**

## 令人沉浸其中的神奇魔力



年度制作人

# 田畑端



长期的开发停滞曾经令《FF15》陷入了尴尬的瓶颈，一方面是玩家们对本作既是期盼又忍不住调侃，另一方面在 SE 本社内，各位元老级制作人却都不愿接收这块烫手山芋。最终勇敢站出来拯救这个命运多舛的 IP 的人，正是田畑端。在此之前田畑端并非没有参与过《FF》的开发，但基本都是外传性质的作品，这些非正统续作可以令他不受约束地尽情去发挥自己的想法和创意，可是《FF15》是不一样的。我相信田畑在接手之前已经做了足够的心理准备，无论是游戏本身，亦或是他取代了野村哲也的位置，全部都会在粉丝中引发海啸级别的震动。同时，我也相信，当他真正开始管理整个项目组时，所面临的困境与压力也远比他预料之中的还要多上许多。第一次没有可控制女主角，第一次的开放世界，第一次加入了开车料理等元素，田畑的每一次大胆尝试都在刷新着系列粉丝们的认知，而最终呈现在我们面前的《FF15》也的确有着充实的游戏元素，可以让玩家投入上百小时在各个环节乐不思蜀，尽管故事方面有着致命的缺憾。其实，哪怕就是冲着田畑端能令《FF15》起死回生这一点，他也值得上“年度制作人”的称号，更何况他的这份答卷总体来说还是能够得到一个高分。**[ 点评 ：八重樱 ]**

## 赋予了《FF15》重生的男人

# 奥丁领域 里普特拉西尔

年度复刻重制

Odin Sphere Leifthrasir

早在 2007 年，发售于 PS2 平台的《奥丁领域》就以其惊艳的 2D 画面效果与完成度极高的凄美故事获得了无数好评，但同时也留有许多明显的缺陷 ：因 POW 槽的限制而不流畅的战斗系统、地图与 BOSS 过高的重复率、频繁的掉帧现象等等……到了 2016 年，香草社开发的重制版《奥丁领域 里普特拉西尔》不但改善了上述的所有问题，还在原本优秀的基础上追加了技能树、随行料理等丰富的游戏要素，将这款作品磨炼为近乎完美的动作角色扮演游戏。

在现在的游戏业界，一提起“重制”，大家都会不约而同地想到“炒冷饭”一词。《奥丁领域》重制版却不是冷饭，而且良心又厚道。最难能可贵的是，当年被人诟病的内容全部重新设计了一遍，给玩家带来更流畅华丽的战斗、更多样化的地图与 BOSS、更便于处理素材的调合交换系统……而当年为广大玩家所津津乐道的壮阔故事几乎是一笔未改，仅在大结局画龙点睛地添上了弥补遗憾的一小幕，让这个以北欧神话为基础的终焉神话更为完满。无论是老玩家还是新玩家，都能从中体验到独一无二的故事演出与战斗手感 再加上本土化的官方中文版 敢问哪里还会有错过这款佳作的理由？**[ 点评 ：古林 ]**

## 美轮美奂的终焉之旅



年度关卡设计

# 冤罪杀机2

## Dishonored 2

在这个随机生成技术和开放世界流行的年代，纯手工打造的游戏关卡已经变得越来越少见，而如果这些关卡还是做得复杂细致，秘密众多，那就更为稀罕了，但毫无疑问的是，在探索这样的关卡时，能够最大程度上满足我们的探索欲望。令人庆幸的是，在2016年，起码有两款游戏满足了玩家这方面的期待，而且都是潜行游戏领域中的大作，一款是《杀出重围 人类分裂》，另一款就是《冤罪杀机2》。前者虽然靠着赛博朋克风格的题材在关卡中创造了许多独特的元素，但是后者仅靠着一栋机关屋就胜过了所有人。

这个出现于游戏中第四关后半段的场景，恐怕是目前手工打造关卡中最有野心的尝试之一，整个场景中有数个部分都可以通过拉杆来进行变形，其中最简单的变形只是降下一个钢琴并升起一个电击塔，而最复杂的变形则甚至可以让一个房间的功能风云突变，而玩家需要掌握这种变化的规律，才能够顺利地潜行和收集各种物品。更夸张的是，玩家甚至还能进入到大宅变形结构之间的缝隙里，然后会发现这里面竟然藏着更多的秘密。



### 机关重重 曲径通幽

所以虽然对手也非常强大，但凭着一栋构思精巧的机关屋，《冤罪杀机2》仍然成为了年度关卡设计奖项最毋庸置疑的得奖者。**[点评 ：稀饭]**

年度感动

# 最后的守护者

## The Last Guardian



### 直达心底最深处的那一份感动

经历了长达七年的苦苦等待，我们终于能够看到《最后的守护者》的“庐山真面目”。由于帧数、操作与视角等许多明显的问题，本作在发售后饱受争议、褒贬不一。幸运的是，随着时间的过去，有越来越多的玩家给予这部作品正面的评价，在这诸多缺陷之下，依旧能够打动大家的无疑就是“感动”了。

本作充满了“上田式”的特征，注重细节的塑造与情感的引导，就连“挑玩家”这点也是一如既往。由于大鹫Trico那不大听话的仿真AI与过少的游戏提示，恐怕有不少玩家在游戏前期吃尽了苦头。游戏要求玩家像与动物相处时一样，静下心来寻找彼此沟通的方式。接下来则是与越来越亲密的Trico共同解谜前进，揭开世界观的一个个秘密，最终抵达扣人心弦的故事终盘。在这些磕磕碰碰的过程中，感动与喜爱之情已经不知不觉地篆刻在玩家心底，与紧随而来的大结局形成了一次难以磨灭的回忆。继《ICO》与《汪达与巨像》后，上田文人再度打造了一款难以形容的独特作品。感动究竟是什么？或许是Trico多次奋不顾身的救护，或许是不得不分离的痛惜与不舍，又或者是一群心怀梦想的游戏制作者，坚持7年才总算走到终点的点滴心酸。**[点评 ：古林]**

年度回归

# 毁灭战士

## DOOM

随着现如今主视角射击游戏之间在系统和游戏节奏方面的相互借鉴，以“《COD》系列”为代表的新式射击游戏类型逐渐称霸业界。不过在这股浪潮之下，老牌游戏开发商id Software旗下的“《德军总部》系列”和“《毁灭战士》系列”，却始终坚守着射击游戏的传统。不同于已经连续发行了多款作品的《德军总部》，其实从2004年推出三代之后，“《毁灭战士》系列”就陷入了迷惘，着重剧情演出的单人战役模式显然并不合适这个品牌。

痛定思痛之后，制作组在新作中让系列的灵魂回归。简化了剧情内容后，单人部分的战斗更加火爆，关卡设计的目的也更加明了，寻找关键道具-前进-干掉敌人，一切都是这么简单。游戏中虽然玩家配备有类型众多的武器，但因为场景中没有掩体而且血量又不会自动回复的传统射击游戏设定，令玩家越是陷入绝境，越是不得不主动出击，这样的游戏节奏也将本作塑造为了年内最火爆的射击游戏之一。而通过本作的成功，《毁灭战士》不仅在时隔十多年后为系列带来了一次完美的回归，对于传统射击游戏来说它也有着同样重要的意义。**[点评 ：简子君]**

### 我的重生将为你们带来毁灭



# 杀手47 Hitman

年度变革

“《杀手 47》系列”的主题其实从来都没有改变过，而每一次游戏推出时的核心主题，也是在于考验玩家寻找暗杀手段的能力。但是随着时代的发展，这个不变的主题却也会遇到不变的烦恼：如果只是一再重复同一个套路，玩家也总有腻烦的一天。如何要再度升华暗杀这个主题，把《杀手 47》的魅力融入到如今这个时代的潮流当中？

今年这款只使用《杀手 47》这个纯粹名字的系列最新作给出了一个漂亮的答案。它并没有在画面水准上进行提升——甚至可以说是有所下降，但是却对于场景的塑造进行了变革，不但将其变得更加庞大，也加入了更多丰富的互动要素，这既是对于玩家暗杀脑洞的释放，也是一种考验，只有真正熟悉掌握关卡的玩家才能够从这些庞杂的要素中提炼出自己的暗杀路线。同时本作也顺应玩家自创游戏的时代风潮，保留了之前就大受好评的契约模式，来让玩家自己创造暗杀路线并挑战其他玩家。哪怕在销售方式上，本作也是走在了时代前端，采用分章发售，并且将会以分季的方式以年为单位推出新内容，让游戏保持长久的吸引力。在保持本身特色又努力追求创新上，本作的确无愧于年度变革之名。**[ 点评 ：稀饭 ]**

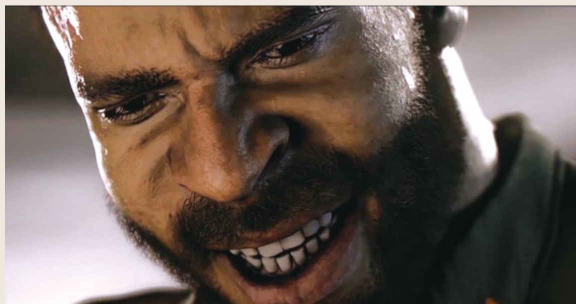


## 沙箱式暗杀的新突破

# 黑手党Ⅲ Mafia III

年度角色演出

《黑手党Ⅲ》并不是那么令人满意——尤其是对期盼着它能够在开放世界的表现上有着重大突破的玩家来说，但是本作起码有一点对得起系列的一贯水准，那就是精彩的剧情演出。如果只是从故事梗概上来看，《黑手党Ⅲ》说的是一个在文学、电影、动画甚至是游戏当中都颇为常见的主题：复仇，让其显得独树一帜的，自然是其对于故事的表现手法足够高明。例如在对人物情感的表现上，本作充满了激情，林肯的复仇过程中不但有着他自身的精彩表演，还有着其他角色从旁辅助，例如詹姆斯神父在纪录片中讲述着林肯那并不幸福的童年和崎岖的成长经历，多诺万则在听证会的录像上对林肯在越南战场上的蜕变作出了侧写式的描述。而在对于林肯的复仇对象——马尔卡诺家族的刻画上，本作也并没有流于死板或面谱化，每一个成员都有着他们独特的性格，娄是带着一丝悍勇的软弱，奥利维亚的优雅从容中夹杂着疯狂，汤米是看似聪明的外强中干，吉奥尔吉则是忠诚耿直却又缺乏远见，至于作为终极复仇对象的萨尔·马尔卡诺，则是集老练狠辣和决断杀伐于一身，就连最后赴死时也透着一股强大的气势，表现令人印象深刻。**[ 点评 ：稀饭 ]**



## 入木三分的复仇大戏

# 见证者 The Witness

年度烧脑

一款《时空幻境》( Braid ) 让玩家们认识了 Jonathan Blow 这位极富个性的游戏制作人，而《见证者》则是 Jonathan Blow 历时 8 年精心打造的全新解谜游戏。色彩绚丽的画面为玩家构筑了一个异常广阔的第一人称沙箱世界，系统方面将探索和解谜完美地结合在一起。“到处都有谜题”的设定为流程提供了空前的自由度，玩家即使卡关也并不需要在一个区域和谜题较劲，去其他地方走走或许会有柳暗花明又一村的新发现。只要通过解谜开启岛屿各处的光束机器，便可以打开通往岛屿最深处的道路，从而解开这座无人岛的秘密。

作为一个解谜游戏，本作的谜题无论是质量还是数量，都足以让玩家充分享受烧脑的快感。游戏中的谜题虽然几乎都基于一笔画的基本规则，然而在加入了各种限制要素后玩法可谓五花八门。从相对简单的图案、色彩、形状限制的谜题，再到需要玩家将谜面和周边环境结合起来的复杂谜题，光照、阴影、倒影、视线角度乃至声音和视频，每一项都有可能成为解谜的提示，部分谜题甚至要求玩家有一定的专业知识才能顺利地独立破解。剧情方面也给了玩家足够多的遐想和思考空间。对于一位热爱解谜类型且对智商有绝对自信的玩家来说《见证者》是本年度的不二选择。**[ 点评 ：水无月 ]**



## 全力烧脑！破解无人岛的秘密

年度逆转

# 全境封锁

## Tom Clancy's The Division




作为2016年初最受瞩目的游戏之一，《全境封锁》算得上是年内游戏中争议度较大的一个。抛开由于地区问题和育碧本身两个原因所导致的先天性服务器问题（育碧并没有在中国大陆地区架设专门的服务器）不说，本作是一款优点和缺点同样明显的游戏。优点是出色的世界观、优秀的游戏体验和有趣的团队合作部分，缺点就是以上这些优点仅仅存在于游戏的前100小时里。在玩家通关或者满级后，之后的游戏内容对于玩家来说吸引力不大，这也导致了本作的玩家数量在发售几个月后极速减少。

但是和大部分玩家想象中的不同，育碧并没有放弃这个游戏。开发组痛定思痛，在之后的多次更新中对游戏的各方面都作出了修正。而在1.4版本后，本作开始变得真正意义上的好玩起来。

### 看来是时候回纽约当特工了

开发组甚至通过邀请一些老玩家参与到新版本的测试当中，并虚心听取来自网络上的玩家意见，实际上他们的努力也得到了回报。在众多平台中，可以随时改评价的Steam无疑是玩家评价走向的一个表现。在12月初的时候，本作的评价从一开始的“差评如潮”回到了“特别好评”，在线人数也增加了不少。对于一款3A级游戏来说，扭转颓势不是一件容易的事，但至少这次，育碧做到了。**［点评：三日月］**

年度DLC

# 巫师3 狂猎 血与酒

## Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine

什么样的DLC才是玩家所喜闻乐见的？是那些价格不菲且数量众多的服装包以及武器包，还是那些可能内容不一定精彩但长度肯定堪忧的所谓“资料片”？为了给业界各位大佬们示范一下何谓DLC，《巫师3》制作方CDPR给玩家们带来了这个画风有点不同，不像DLC却又是DLC的《血与酒》。

《血与酒》不光在原来游戏的基础上增加了一张大地图供玩家探索，还增加了全新的故事、装备以及敌人，甚至补完了一下原作的剧情。无论是故事规模、长度还是深度，相比原作都毫不逊色。除了老一套的斩妖除魔和两难抉择外，玩家还能看到一个和《狂猎》中的威伦地区画风完全不同的陶森特。开发组甚至还在流程中创造了可供玩家探索一番的虚构童话世界。无数的神话和童话故事都在本作中以另一种形式和玩家见面，制作组甚至连他们自己也没有放过。除了有趣的故事外，《血与酒》的世界还有诸多秘密和彩蛋等着玩家发掘。作为一款DLC，它可以给你带来至少数十小时的充实的游戏体验。




啊对了，我差点忘了说。《血与酒》甚至还更新了昆特牌的牌库，并加入了一个新势力……我们还是别说这个了，先来盘昆特牌，然后获得锦标赛冠军吧！**［点评：三日月］**

### 卡牌游戏史上最厚道的DLC，没有之一！

年度最期待游戏

# 荒野大救赎2

## Red Dead Redemption 2

2017年的游戏世界注定是精彩的，春节期间我们就能玩到号称吓死人不赔命的《生化危机7》。而春节过后不久，任天堂新一代主机Nintendo Switch就会上市，只不过最大的悬念是《塞尔达传说 荒野之息》能否首发。有很多出色的游戏都把发售日定在2017年内，但如果一定要评选出一个年度最期待游戏，我们的选择将会是Rockstar的《荒野大救赎2》。




经过《横行霸道V》现象级的全球大卖之后，全世界玩家都对Rockstar的下一部沙箱游戏翘首以待。这个答案在2016年末已经揭晓，那就是《荒野大救赎2》。《荒野大救赎》初代登陆了PS3和X360平台，在海外获得了不亚于《横行霸道IV》的超高评价。而该作始终没有推出PC版，这也是所有PC玩家心目中最大的痛。与“《横行霸道》系列”的现代背景不同，《荒野大救赎》的背景是20世纪初的美国西部，如果说在灯红酒绿的大都市里，我们可以无视法律和秩序。那么在一百年前的西部世界，则根本没有法律和秩序可言。一个人、一匹马、一杆枪，这是属于约翰·马斯顿的一段传奇。虽然约翰·马斯顿的故事在《荒野大救赎》中已经结束，但由Rockstar书写的新西部传奇将在2017重新唱响。**［点评：纱迦］**

### 夕阳西下，大镖客在天涯。

# 2016

# 游戏大盘点

主机的生命周期相对于玩家们的人生来说，总是短暂的，长寿如 PS3 和 X360，在生命周期踏入两位数后，也已经逐渐被新机型所替代。所以对于这个从 2014 年开始的新世代而言，2016 年是成熟的一年。大部分游戏作品都已经倾向于在两台最新的主机 PS4 和 XOne 上推出，同时新型号的轻薄版本世代主机也在这一年宣告诞生，PS4 甚至推出了史无前例的高端型号 PS4 Pro。而一直被作为概念而不断宣传炒作的虚拟现实设备也是在这一年正式登场，无论是落户于 PC 平台的 Oculus Rift 和 HTC Vive 还是针对 PS4 而开发的 PS VR，都是在 2016 年发售，并初步打开了这个或许会将颠覆游戏方式的全新市场。这同时也是回归的一年，《最终幻想 15》和《最后的守护者》两款传说中的大作终于发售，漫长的等待也到达了终点。这更是告别的一年，我们在年初见证了德雷克最后的冒险，也在年中看到了猎魔人杰洛特的精彩告别（尽管我们还将在《巫师之昆特牌》中看到属于他的故事），甚至在年末与传说之龙桐生一马迎来他的故事落幕。

对于 UCG 来说，这也是焕发新生的一年，和 VGtime 的亲密合作为我们带来了翻天覆地的变化，我们有了自己的 APP，我们有了内容更丰富多彩的商城，我们也把采访的步伐迈到大阪和新奥尔良，最重要的是，在整个大环境似乎已经不再拥有平面媒体生存土壤的今天，我们还在坚持着，而且正变得越来越强大。What Doesn't Kill You Make You Stronger，冲过了乌云满天，迎来的必然是晴空万里。

喝完这口鸡汤，就让我们在这次大盘点里，细细领略这一年里最令人难忘的大事，品味这段刚刚离我们而去的游戏时光吧！

文 UCG 全体编辑　统筹 稀饭　美编 心の永恒

2016»
游戏大盘点

# 十大事件

UCG TOP 10 2016

## 家用主机首次出现半代升级

在家用主机的漫长历史中，不少机器都曾经推出过新机型，无论是出于缩减成本，改进工艺还是刺激销量，事实也证明推出新机型的策略对主机都有着正面效果。不过，曾经推出过的所有新机型都没有对主机的基础性能做出大的改进，而这一次 PS4 Pro 的面市以及微软公布的“天蝎计划”，却成为了一次让



主机在性能上获得了巨大进步的升级。2016 年三月份的 XOne 春季展示会上，菲尔·斯宾塞在基调演讲中暗示 XOne 主机或许会进行硬件升级，令主机如同 PC 硬件和手机硬件一样进化，从而摆脱硬件性能的桎梏。有趣的是在此之后的半个月，有媒体曝出索尼方面也打算推出一台性能更强的新型 PS4 主机。之后的几个月内，关于主机半代升级的消息频发，而直到 2016 年的 E3 展会上，微软率先将“天蝎计划”正式公布，索尼也在九月初举办了发布会正式公布了 PS4 Pro 主机。值得一提的是，尽管在公布之初，玩家的普遍反响是不支持这种对于老玩家看上去有些不公平的举动，不过索尼随后保证不会推出只有新机型才能游玩的作品，让大家安心下来。而 PS4 Pro 主机推出后，也确实为游戏体验带来了明显进步，所以在短短的半年之后，半代升级的做法已经获得了广泛认可。

## VR元年 三大VR设备发售

Oculus、HTC vive 和 PS VR 三大 VR 设备全部在 2016 年发售，这些 VR 设备都有着十分相似的经历，开启售卖后尝鲜的玩家众多，但到手后却因为软件阵容薄弱，而无法持续吸引玩家进行游玩。如今这三大 VR 设备上，都没有什么划时代的游戏作品，玩家也没有真正将 VR 技术作为游玩的全新标准。经过一年的起起落落，VR 在年末时候终究还是归于平淡，没有出现之前分析师所预言的盛世。不过 2016 年对于 VR 产业依旧还是至关重要的一年，将之称为 VR 元年也绝不为过，可元年毕竟只是个开始，VR 技术的前路依旧漫长。也许在未来当这项技术更加成熟之后，它确实可以改变游戏界，不过这一天并不在已经过去的 2016 年中。




## 任天堂新主机的神秘面纱




2015 年 3 月 17 日，任天堂在与 DeNA 共同举办的一场发布会上提出了”NX“新主机概念，并确定将在 2016 年将其正式公布。随后一年关于 NX 的假消息不断出现，甚至还有传闻称 NX 会选择安卓作为主机系统，不过任天堂出面一一辟谣。而在年末时，华尔街日报报道称 NX 会将家用机与掌机相结合，这一次任天堂没有进行否认。进入 2016 年，任天堂在四月宣布 NX 主机将于次年 3 月发售，NX 主机继续保持着极高的媒体关注度。不过，因为任天堂没有在 E3 上公布任何 NX 的情报，甚至令不少游戏厂商也抱怨起来，毕竟一台即将发售的主机，就连游戏开发者都还没有见到过 NX 的真身，也实在说不过去。随后在九月份，网络上曾出现了一份 NX 概念图，不过这个最为真实的独家曝光反倒没有引起太大关注。10 月 20 日，任天堂终于正式公布 NX 的真身，也为主机定名为”Nintendo Switch“。NS 公布后，有细心玩家发现在首发影像中存在造假嫌疑，同时也有第三方厂商表示宣传中的播片并非实机内容，这再次将 NS 推到了风口浪尖上。也许是为了令玩家安心，12 月初雷吉在一档电视节目中进行了 NS 的实机运行展示，这才为 NS 正名。今年一月中旬，任天堂将再次召开发布会公布 NS 的详细情报，而如今距离任天堂曾经许下的上市时间已经仅剩两个月而已，在这短短的时间内，希望任天堂可以力挽狂澜为 NS 创下一个好的开局。

## 主机跨平台联机

主机跨平台联机虽然早有游戏实现过，但从未成为大势。2016 年最先提出这个建议的是游戏开发商 Psyonix，因为《火箭联盟》开放了 PS4 与 Steam 的联机功能，所以他们也希望 XOne 能和 PS4 之间联通起来。之后微软发声表示完全支持这一提议，只要索尼点头项目马上就可以开始，甚至其他游戏一同开放联机也不是没有可能。不过现如今 PS4 的用户基数已经远超 XOne 平台，此举对索尼显然没有太多好处，于是在拖拖拉拉半年之后还是做出了明确回绝。虽然微软和索尼的跨平台没有实现，不过在过去一年中这个领域还是获得了长足进步，微软用 Win 10 系统打通了 PC 与 XOne 平台，索尼也出现了不少 PS4 与 PSV 联机的游戏。所以虽然不是现在，但是不久之后这个想法也许还是会有实现的可能。



## 《最终幻想 15》公布十年后终发售

2006 年 E3 展会上，Square Enix 公布了名为《最终幻想 Versus XⅢ》的全新作品，一段精彩的演示让玩家记住了这款帅气十足的游戏。然而春去秋来，数年之后甚至就连《最终幻想 XIV》都已经开始运营，本作已然渺无音讯。2013 年，SE 方面再次谈到本作时，已经确定游戏将正式更名为《最终幻想 15》并加快开发进度，力争在新世代主机来临后发售。这次的更名决定其实也比较合理，毕竟此时距离《最终幻想 XⅢ》的发售也已经过去了整整三年。2016 年，在本作首次公布的十年之后，《最终幻想 15》终于在 11 月 29 日发售，甚至还在国行市场同步发行。十年时间发生了太多事情，让我们对《最终幻想 15》产生了太多复杂的感情。不过无论如何，随着游戏的发售，我们心头中一份十年的牵挂也终于能告一段落。



## 《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》推出官方中文版

2016 年 2 月 26 日晚，任天堂召开了《精灵宝可梦》专属直面会，正式公布了系列 20 周年的最新作品《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》，并确定了游戏将包含繁简体中文语言。不同于其他多数游戏品牌，因为任天堂主机的巨大影响力，以及《精灵宝可梦》影视作品的广泛传播，国内在很久以前就培养出了巨大的《精灵宝可梦》玩家群体，所以对于系列在中文化的诉求上也更加强烈。虽然国人玩家也曾通过各种手段想办法玩上了中文版的《精灵宝可梦》，但这次官方能够推出中文，对国人玩家还是意义非凡。值得一提的是，在《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》之后，虽然任天堂没有继续公布其他游戏中文化的消息，但在后来的《超级马里奥 酷跑》中还是再次加入了中文，这也让我们有理由期待任天堂可以带来更多的中文化游戏。




## 复古 Mini FC 销售势头火爆

2016 年是硬件大年，VR 设备销售势头火爆，XOne S 拯救了 Xbox 的销量，新版 PS4 和 PS4 Pro 则助力四公主成为索尼旗下销售速度最快的主机。然而！这所有的一切成绩，都被任天堂在年末推出的一款怀旧主机给比得不值一提。Mini FC（美版名为 NES Classic Edition）主机是经典家用主机 Family Computer 的迷你型复刻版，虽然内置 30 款经典游戏，但不支持游戏卡带，算是一款主打怀旧的机器。这台主机上市后，引起了不少有情怀的老玩家的哄抢，仅在日本地区，Mini FC 在发售后四天就销售了 26 万台，这还是因为供货不足限制了销量的继续上升，这一数字也超过了同期日本所有其他主机销量之和。而在欧美地区，这台主机同样火爆，其价格在 ebay 被炒高了五倍以上，就连不少游戏行业内的人士也不惜以高价求购。




## 上一代主机相继退出历史舞台

在游戏主机进入新世代的第三年，三大硬件厂商也开始为上个世代画上了句号。2016 年 4 月 20 日，微软方面率先宣布 Xbox 360 主机正式停产，虽然仍会为玩家提供网络和售后服务，不过，市面上库存的机器销售完毕之后，玩家将无法再购买到全新的 X360 主机。而与 X360 争斗了数年之久的另一台家用主机 PS3，虽然目前索尼仍旧没有将其正式放弃，可实际上公司的战略重心早已转移到 PS4 之上，如今的 PS3 也只能靠着一些日厂的跨平台游戏延续着自己最后的生命。而同为 PlayStation 品牌下的 PSP 掌机，则因为索尼 3 月 31 日正式停止了它的网络商店支持，而宣告走完了自己的最后旅程。在网络商店功能停止后，玩家依旧可以享受到售后服务，不过作为 PSP 家族一员的 PSP Go 则因为配件不足，所以连售后服务也正式终止。值得一提的是，在 PSP 商店关闭的那天，任天堂宣布即将在次年的同一天终止 DSi 商店服务。而对于任天堂而言，更加尴尬的是应该被称为第八代主机的 Wii U，因为销售表现不佳而被任天堂正式放弃。11 月 10 日任天堂通过官网宣布将在日本国内停产 Wii U 主机，其他地区则尚没有停产计划，不过可以确定的是，任天堂已经正式放弃了这台主机。虽然 Wii U 表现不佳，不过任天堂的新主机 NS 已经快要和各位玩家见面，希望这台提前到来的第九世代主机可以获得出色表现。



## 手游业务左右任天堂股价命脉

如果说游戏界有什么公司总是能不断创造奇迹的话，任天堂绝对排在头名，Wii 和 NDS 的大火曾让这家公司的市值一度跻身日本前五，缔造了一段企业神话。2016 年，因为《精灵宝可梦 GO》的出现，他们又再次创下了东京交易所单日成交量的新纪录。不过随后因为财报中透露《精灵宝可梦 GO》的盈利并不完全属于任天堂，其股价出现了大幅波动。这是任天堂在 2015 年决定进入手游市场之后，第一次因为一款手游对公司股价造成巨大影响。而在几个月后，因为《超级马里奥 酷跑》的公布他们的股价再次暴涨，不过后来因为游戏盈利能力不佳，股价又再次回落。如今涉足手游行业的任天堂变得更具活力，在资本市场上，手游业务也已经成为影响其品牌价值的重要构成。



## 国行市场进入“全球化”时代

2016 年是国行游戏市场正式解禁后的第二年，因为 2015 年的时候，国行用户数就已经突破 50 万，在此基础下国行市场的发展更加迅速。这一年中，索尼和微软分别在国内举办了多场发布会或线下聚会活动，有效增加了主机游戏的氛围，而除此之外，软硬件更为及时的发售速度也十分喜人。游戏阵容方面，先是有年初的《瑞奇与叮当》这种全新大作全球同步发售，随后《最终幻想 15》、《拳皇 14》以及《最后的守护者》等大作也纷纷发售；硬件上国行市场也同样给力，PS VR 全球同步发售，新版 PS4 和 XOne S 的发售时间几乎和亚洲其他地区持平，这些进步相比国行市场第一年动辄半年甚至更久的延迟而言，可以说已经跟上了世界的步伐。



# 十大拍档



## 诺克提斯&格拉迪欧蓝斯&伊格尼斯&普罗恩普特

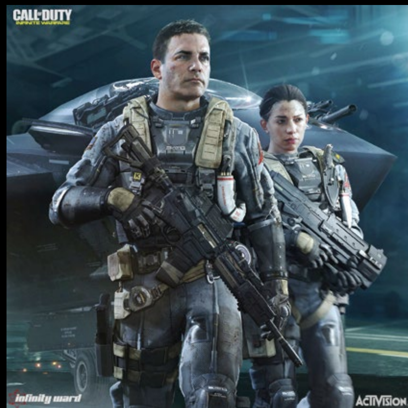
◆来自《最终幻想15》

《STAND BY ME》这首歌曲有过三个传唱很广的时期，第一个时期是1961年Ben E. King首次演唱的时候；第二个时期是1985年它作为同名电影《伴我同行》的主题曲时 ;第三个时期，就是作为《FF15》的主题曲而被广大年轻玩家们所熟悉。有趣的是，《伴我同行》和《FF15》在剧情上是颇为相似的，讲述的都是四个男孩结伴出行，在经历了众多考验后慢慢成长成熟起来的故事。《FF15》的导演田畑端曾经说过，《FF15》是一部讲述亲情、友情、爱情与成长的物语，而在游戏中，四人的友情更是占据了绝大多数比重。从最初三人只是护送王子迎亲，到国破家亡后的患难与共同生共死，再到十年后不得不目送同伴独自迎接命运，玩家从中感受到的不仅仅是四人的成长，更是他们之间无可斩断的羁绊。除剧情方面外，战斗中也设计了不少与同伴的连携技，例如格拉迪欧会替诺克特格挡下敌人的攻击、伊格尼斯会在战斗开始时提供一些战术等等，这些小细节都会让玩家切身感受到与自己并肩作战的不再是死气沉沉的AI程序，而是活生生的无可取代的挚友。



## 雷耶斯&萨欧特尔

◆来自《COD 无尽战争》




在“《COD》系列”中永远不乏和玩家并肩作战的战友。其中既有那些虽然自带姓名但玩家完全记不住的炮灰友军，也有那些性格各异并在剧情中大发异彩的主要角色。例如《现代战争》中的普莱斯上校和幽灵，《黑色行动》中和哈德森和雷泽诺夫，都给我们留下了深刻的印象。而和这些男人们相比，萨欧特尔这个女兵同伴无疑显得格外显眼，她同时也是系列少见的一名女性主要角色。

作为本作的主角，雷耶斯无疑是一个优秀的士兵。作为胡狼一号机的王牌机师，无论是驾驶技术还是地面战斗，雷耶斯都能一夫当关。但在惩戒号舰长战死并被推选成为新任舰长后，他也开始变得迷惘了起来。是战友的生命还是战争的胜利更加重要？雷耶斯不止一次面对这种抉择，也因此遇到了不少挫折。而每当这个时候，作为雷耶斯的僚机驾驶员，萨欧特尔就会站出来，利用语言和行动向雷耶斯展示作为一名领袖应有的觉悟。战场上的搭档能和你并肩作战救你于水火之中，人生中的搭档能指引你作出正确的抉择。而萨欧特尔无疑就是雷耶斯的能救你一命又能教你做人的那个最佳搭档。

## TRICO与小男孩

◆来自《最后的守护者》

要说最佳拍档的话，这一人一兽绝对称得上2016年度最苦命的一对儿。最初相遇时男孩用自己单纯且义无反顾的真诚举动，让充满敌意的大鹫放下警戒，之后旅途中他们遭遇的种种起伏甚至让屏幕前的我们都心疼不已，但两者之间那份不同寻常的关系反而因此愈加牢固。如果玩家能够对大鹫进行简单明确的指引（过多不必要的言语和动作反而会对大鹫的行动造成负面影响），就能充分体会到那种“无需多言，你最懂我”的默契感，游戏中更是无时无刻不体现着两者间那种相互扶持的独特关系，看似不可阻挡的大鹫仍有它所畏惧的事物，战斗过后也同样会受伤，而实则弱小且无法独自前行的男孩，却能一次又一次的打破大鹫的恐惧，并为其疗伤，正所谓“我为你破险阻、抚伤口，你带我跨悬崖、翻高墙”，而当伤痕累累的他们来到故事的结局，相信大部分玩家都会为之动容——“让彼此成为对方的勇气，为彼此放弃永远的相依”就是对他们最好的注解。



## 心之怪盗团

◆来自《女神异闻录5》

“欢迎回家！”

当离开看守所的主角回到咖啡馆“Leblanc”，看到所有的同伴都在殷切地等待他归来的时候，想必所有玩到这段的玩家心中都会是满满的感动和欣慰。《女神异闻录5》中，“心之怪盗团”一行众人之间的友情，是在剧情所讽刺的冰冷的社会现实之下，玩家所能感受到的最大温暖。在黑猫摩尔加纳的指引下，一群因为社会的不公而失去了容身之所的年轻人聚集在一起，对被欲望扭曲的大人们的叛逆让他们觉醒了被称为“PERSONA”的力量。他们从最初只是一群单纯要从恶人那里讨回公道的同病相怜者，到后来逐步成为推动社会变革、拯救世界而生死与共的战友。故事终盘，主角冒着生命危险以自己为诱饵，成功揭穿了黑幕的阴谋，化解了怪盗团的最大危机。而当最后主角身陷囹圄之时，怪盗团的众人竭尽全力，各方奔走营救主角，也让人真真切切能感受到众人之间牢不可摧的羁绊。离别之时，我想每个代入了主角的玩家都会想要对着送行的同伴们说出这句话：

“你们都是我最好的朋友。”



## 瑞奇 & 叮当

◆来自《瑞奇与叮当》

不是针对谁，如果论组成搭档的时间，今年参选的各位都是辣鸡！从 2002 年《瑞奇与叮当》在 PS2 上推出系列的首部作品以来，系列的正统续作外加各种合集和重制版本，《瑞奇与叮当》已经推出了十多部游戏作品。而这一对二人组合也成立了足足十四年，说他们是游戏界中最著名和老牌的双人组之一，也毫不为过。

自打瑞奇在自己的母星威尔丁



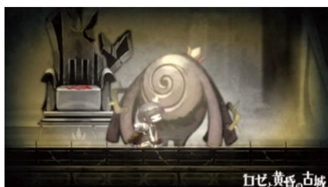
星上遇到机体受损的叮当，将他修复完毕并一同成为银河游侠之后，两人就开始了相互扶持的冒险生涯。不仅仅是搭档的时间长，瑞奇与叮当这对组合之间的合作也同样紧密，因为本身能力上的不足，瑞奇在行动时常常需要依赖叮当身上的高科技来帮忙，无论是进行远距离跳跃还是喷射飞行，其实都是叮当在默默为瑞奇提供着帮助。当然，虽然叮当平时看上去总是躺在瑞奇身上出工不出力，不过当遇到瑞奇无法亲自前往行动的任务时，叮当还是会义不容辞的承担下自己的责任。两人也靠着这种亲密无间的合作克服种种困难，简直可以说是最佳拍档中的最佳拍档！

## 萝洁 & 巨像

◆来自《萝洁与黄昏之古城》

小女孩萝洁和巨像之间的关系其实很单纯，萝洁只是在偶然的情况下用自己的血唤醒了巨像，而巨像也仅仅是遵循自己的本能，或者说遵循创造者赋予它的使命，而帮助把它唤醒的萝洁。两者表面上是单纯的主仆关系，但是石巨人似乎也不是单纯的工具，它默默地守护着萝洁，会在萝洁遭遇危险的之前用坚硬的身躯守护她。无机质的冰冷外表下其实藏着像“大白”一样温暖的心。据文献记载，巨人还会在主人伤心难过的时候送上鲜花安慰她。

而萝洁也断然不是纯粹处于受保护的立场上，在一起逃亡的路途




中，她们之间虽然没有任何对话，但是行动中却无处不体现着默契，无敌的巨人为脆弱的小萝洁击退敌人和抵挡陷阱，而有着特殊力量的萝洁也尽其所能去支援笨重的巨人。就像命运共同体一样互相依赖，彼此信任。当两者在剧情中彼此为对方戴上小小的王冠时，相信每一个玩到这一幕的玩家都会为此而感到温馨和感动。

## 内森 & 山姆·德雷克

◆来自《神秘海域4 盗贼末路》

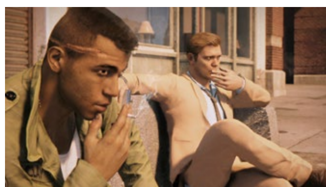
纵观内森·德雷克的盗贼生涯，有不少人能够称之为他的搭档。苏利文是内森的探险搭档，艾琳娜是内森的生活搭档。而山姆·德雷克所扮演的角色是最重要的，他是内森的人生搭档。是山姆在童年时启蒙了内森，教会了他如何勇敢跳跃、如何使用钩绳、如何学会放手，这是内森盗贼生涯的开始。是山姆在多年后唤醒了内森，那份对探险的



渴望因此苏醒，即便这份唤醒是建立在一个谎言之上。是山姆在最后让内森明白了宝藏的意义，还有什么比亲情更加重要的呢。而对于山姆而言，内森也是他的人生搭档。因为对弟弟的珍惜忍受了 15 年的牢狱之灾，因为对弟弟的关心再次踏上了寻宝之旅，因为对弟弟的真心又最终放弃了一生的追求。纵然，山姆确实对内森撒了一个谎，但这个谎言能够成立，何尝又不是内森自己的内心也在刻意接受着这种欺骗呢。能将这对搭档紧密联系在一起不仅仅是“德雷克”这个姓氏，更是多年后被无意中打开的那一箱名为“人生”的宝藏。

## 林肯 & 多诺万

◆来自《黑手党 Ⅲ》

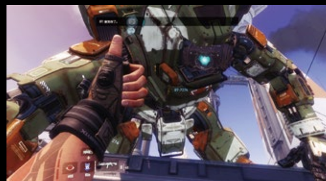


在一般娱乐作品当中，大头兵和间谍一般不太合得来，前者觉得后者只会阴测测搞些小动作，后者觉得前者满脑肌肉就只是会正面刚。但实际上在军事层面上来说，谍报行动和武装力量缺一不可，前者是眼睛，后者是拳头，一个负责寻找弱点，一个负责直捣黄龙，如果能够通力合作，两者之间产生的化学作用绝对不只是 1+1=2 这么简单。而在《黑手党Ⅲ》当中，我们就看到了代表着武装力量的林肯和代表着谍报行动的多诺万是如何合作无间，摧枯拉朽。前者具备强大的军事素养和远超常人的战斗力，后者则在窃听和情报获取读解上有着无比丰富的经验，每一次出击都会直击敌人七寸，拳拳到肉，枪枪见血。

然而两人之间建立起的深厚友情则更为令人感到诧异，他们是在越南战场这个泥潭般的鬼地方建立起相互信任的合作关系，用鲜血来铸就对彼此的忠诚，以至于当林肯试图复仇时，多诺万可以无条件地直接赶到他身边，提供一切支援。但在本质上，能够让这个大头兵+007 组合如此其利断金，恐怕还是因为两人心中都埋藏着一种不为人所理解的疯狂，前者可以为了复仇让整个新波尔多陷入腥风血雨，而后者的疯狂则更为出人意料，没玩过本作又想要了解的玩家，不妨去搜搜本作的结局视频来看看，肯定立刻就懂了。

## BT & 库伯

◆来自《泰坦天降2》

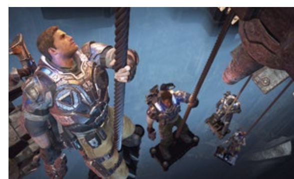


“少年临危开高达”的浪漫，不止是日本动漫才有，欧美游戏一样会有。《泰坦天降 2》的战役模式就讲述了一个类似的故事：步枪兵库柏一直憧憬着成为强大的铁驭，结果在一次战斗中由于前辈的战死，其泰坦的驾驶权转移到了最近的库柏身上，新的铁驭传奇就此诞生。库柏所乘坐的泰坦由一个名叫 BT 的 AI 控制，对于这个潜力无穷的菜鸟铁驭，BT 不厌其烦地对其进行各种教导。而对于库柏的各种打趣，BT 也会尽量从自己的资料库中搜寻最佳答案。游戏中凡是和 BT 并肩作战的桥段都没有难度，但 BT 也有失手被抓的时候，这时就只能靠库柏独闯龙穴。这对被迫结成的临时搭档配合得天衣无缝，连反抗军指挥官都认可了他俩的表现。BT 在剧情中虽然被一度摧毁，但“临死”之前还把压箱底的装备给了库柏。库柏获得新的泰坦后，安上 BT 的数据，那个熟悉的声音就又回来了。尽管最终 BT 还是消失了，但 STAFF 后的彩蛋似乎在暗示着什么……

## 马库斯 & J.D

◆来自《战争机器4》

当马库斯·菲利克斯再次拿起自己的链锯枪时，一定会想起自己当年的战友。和他并肩作战过的战友有很多位，有的已经成为烈士，有的只是很久没有联系。而这次他的 3 名队友都比他小了 20 多岁，其中还有一位是自己的儿子。说起自己的儿子，他总是气不打一处来，这小子怎么就不能和自己当年一样沉着稳重呢？这么想的时候，马库斯一定忘了自己当年是为什么蹲大狱的。不过就战斗技巧而言，儿子和他的两个小伙伴都是一把好手，虽然没有经历



过残酷的钟摆战争，但他们面对任何敌人都毫不怯场。当自己被怪兽抓走的那阵子，虽然感觉都被钝化了，但他一直都能感受到这 3 个小家伙的努力。当他被救出来的那一刻，虽说身上依然无比难受，但心里是倍感欣慰。虽说上阵须教父子兵，但战场上可不分什么父子，只有同生共死的战友。眼前是坚固的掩体，身旁是可靠的战友，就算千军万马，又有何惧哉！

2016 游戏大盘点

# 十大数字

UCG TOP 10 2016

## 222,468,423名Xbox玩家

2016年11月15日，Xbox品牌迎来了自己十五周岁的生日，微软官方也公布了不少Xbox品牌所创下的神奇数字。222,468,423（两亿两千二百四十六万八千四百二十三）人正是Xbox品牌自创办以来所累积到的玩家总数量。而除了游戏人数外，微软还公布了Xbox品牌可统计的玩家游玩时间超过了100,539,390,670（一千零五亿三千九百三十九万零六百七十）小时，其中多人游戏时间29,000,304,183（两百九十亿零三十万四千一百八十三）小时，累积解锁成就数字为32,667,582,157（三百二十六亿六千七百五十八万两千一百五十七）个。



而实际上2016年年内，XOne主机的销量表现也十分不错，受到普通机型的降价刺激以及XOne S主机推出的影响，XOne曾连续四个月在销量上反超PS4，也就是说这四个月XOne最少也卖出了400万台以上。不过因为自前些年开始，微软已经决定将不再公布Xbox主机的具体销量，转而以活跃玩家数来进行报告，所以具体的主机销量数字我们不得而知。但是在2017年第一季度的财报中，微软宣布Xbox LIVE月活跃用户已经达到4700万，同比增长了21%。

## 6000万台

自2011年面世以来，尽管在最初一段时间内3DS掌机的销量并不特别强势，不过在任天堂的不断努力之下，最终这台掌机还是创下了骄人的成绩。在2016年的6月10日，任天堂官方宣布3DS掌机的全球总销量突破了6000万大关。当然，这一数字是将所有3DS系列掌机型号都计算在内的成绩，也就是说后来发行的2DS销量也都被统计在内。值得一提的是，也许原本这一数字可能会来的更晚一些，不过因为年中的时候任天堂调低了2DS的售价，同时加上年内不错的游戏阵容表现，令3DS在2016年的销量表现远超去年，尤其在2DS降价后的一个月内更是同比去年同期提升了148%。在完成这一成绩后，下半年3DS掌机的表现同样出色，截至12月18日，任天堂方面宣布3DS掌机在日本本土的总销量达到了2191万台，正式超越当年的PS2主机，成为日本游戏史上销量排名第三的主机，而排在它之前的则是任天堂旗下的另外两款掌机Game Boy和NDS。而就在他们公布这一喜讯的几天前，任天堂还特意通过网络悬赏寻找3DS掌机的系统漏洞，可见他们对于3DS掌机依旧有相当长远的规划，这台已经服役了五年的主机势必还将在未来的日子里继续与玩家相伴。



## 5000万台

2016年年初时，索尼官方宣布PS4主机的全球销量达到3590万台，这个数据也成为了我们去年的十大数字之一。而在刚刚过去的2016年中，PS4主机展现出了更强劲的销售势头。五月底索尼宣布PS4主机总销量来到了4000万台，也就是说在年后的四个多月时间内，PS4主机又卖出了400多万台。而到了索尼十一月份公布财年财报时，这个数字又得到了巨大增长，达到4740万台，其中五~七月财季销量为350万台，八~十一月为390万台。而在十一月份中，随着两台新型主机的上市，加上“黑五”传统购物旺季的到来，仅仅一个多月后，PS4的销量就在年内突破了5000万台。也就是说在整个2016年中（不包括12月的圣诞节购物旺季），PS4主机在全球销售了1410万台，而如果再往前追溯的话，其实在2015年圣诞档期之前，PS4主机的全球总销量仅为3000万台，所以如果这样计算的话，在一年的时间内，PS4主机实际上卖出了差不多2000万台！在如此夸张的销售成绩之下，PS4也成为了PlayStation家族中销售速度最快的主机，而年初时索尼为PS4主机定下的那个销售2000万台的“小目标”，也确实得以实现。而考虑到索尼对于PS4主机目前所做出的长远规划，以及目前的销售趋势，这台主机超越前辈PS2主机一亿五千万台的王者级销量成绩也并非没有可能。

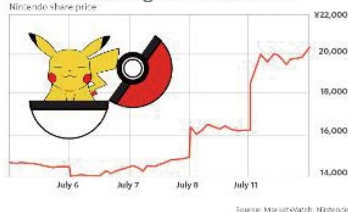


## 10000个BUG

2016年年初发售的《全境封锁》无疑是一款极为受人关注的游戏，在经过了游戏发售前的两次测试后，育碧官方曾经公布过一个非常有趣的数据——《全境封锁》在公开测试后修复了一万多个BUG，除了一些贴图错误和平衡性不均衡等小问题外，其中还包括了许多会影响游戏正常运行的恶性BUG，果然这个DeBug数据就十分的育碧（即便在移除了这么多BUG之后，游戏正式版依旧出现了许多问题）。不过，数量众多的BUG并没有影响本作的销量，在游戏发售五天之后，育碧宣布《全境封锁》创下了3.3亿美元以上的销售额，这一数字不仅是育碧自家游戏的纪录，也是整个游戏界中原创作品的最高销售额纪录。



## 4760亿日元




4760 亿日元（约为 450 亿美元）是任天堂在东京证券交易所一天所达成的交易量，这个数字远远超过了任天堂这家公司同期 400 亿美元的市值，即便对于日本东京证券交易所来说这也是个从未出现过的数字，一举创下了这家有着 138 年历史的证券交易所的单日交易纪录。同时，这个数字也是日本自上个世纪以来这一百多年中最大的单日交易数字，超过了目前日本所有其他领域的巨头公司，包括日本软银、东京电力、瑞穗银行等公司统统败下阵来。而任天堂的股票之所以能出现如此巨大的交易量，《精灵宝可梦 GO》的火热势头成为了主要助力，在这款游戏上市之后，任天堂股价一度超过 3 万日元每股，相比游戏发售之前涨幅超过 100%，其公司市值也得到了巨大提升。不过值得一提的是，虽然任天堂的这一股价已经十分夸张，不过依旧没有超过当年因为 Wii 和 NDS 主机热销而创下的 7 万日元每股的公司股价纪录，在那个辉煌的岁月中，任天堂公司的总市值超过 10 万亿日元，是全日本价值排名前五的企业。

## 2000 万名玩家

一款独立游戏能获得多大的成功，相信在《火箭联盟》出现之前大家都没有什么概念，这款于 2015 年加入 PSN 会员免费游戏阵容的作品，除了不断拿下众多游戏奖项之外，玩家数量也随着游戏的疯狂流行而暴增。在 2016 年年初的时候，本作的玩家数量达到一千万，而这一数字无疑和之前的免费推广策略脱不了关系。随后，当相继登陆 PC 和 XOne 平台后，在八月份时，本作的玩家数量已经超过 2000 万（活跃玩家超百万人）。达成这一成绩的同时，本作也销售了 500 多万份，为开发商 Psyonix 带来了超过 1 亿 1 千万美元的收益，而值得一提的是本作的开发成本仅有 200 万美元。




## 7000万份销量

《GTAV》是一款创下了神奇销量成绩的作品，虽然系列的最近几作中每次都能拿出令人咋舌的销量，但恰逢两代主机世代交替阶段而出现的《GTAV》，拥有了前所未有的用户数量，加上《GTA OL》多人内容的成功，本作在一个完美的环境之下以 7000 万套的销量书写了自己的传奇。2016 年年初本作出货量达到 6000 万，而就在半年之前这个数字还只有 5400 万。在 2016 年这一整年内，本作似乎永远能停留在欧美游戏销量榜的前十位置，偶尔遇上游戏淡季还能重回榜首。如此常卖的势头，也帮助本作在年末时达成了 7000 万套的销量，也就是说在发售后的第三年，本作又完成了一千万套的恐怖销量。




## 2 亿套游戏

2016 年二月末，“《精灵宝可梦》系列”游戏作品全球累计销量达到了 2 亿套，这个 1996 年创立的游戏品牌，至今已经推出了二十多款系列作品，而这一数字再加上许多外传作品的话，还能再提升个千万。随着之后《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的发售，任天堂又在年末再次更新了这一数字，宣布系列总销量突破 2.8 亿套，如此算来系列平均每年都可以卖出近 1400 万份相关作品。同时，《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》这款作品也获得了不错的销量成绩，本作在发售之前就打破了任天堂品牌游戏的预定纪录，首发出货量更是超过千万，随后又相继打破了欧美等地的游戏销售速度纪录。




## 4000万次下载

作为任天堂本社真正意义上推出的首款移动设备游戏，《超级马里奥 酷跑》自公布之初就造成了巨大的轰动，甚至连和本作同一天正式公布的 PS4 Pro 也被压过一头。而在游戏正式发售之后，本作的首日下载量就达到了 500 万次，之后更是创下了四天 4000 万的全球下载量，这一数字也打破了几个月前由《精灵宝可梦 GO》所创下的纪录。本作之所以能创下如此纪录，主要还是受到“马里奥”品牌价值的影响。在游戏的实际表现方面，任天堂在本作中执行的买断制收费并没有得到玩家的认可，游戏首日营收仅有 400 万美元，相当于只有 4% 的首日下载玩家选择了为本作埋单。




## 1320 万公测玩家



2015 年，由 DICE 负责打造的《星球大战 战场前线》曾创下过 950 万人的游戏测试人数纪录，而在一年之后，他们就用《BF1》又重新刷新了这个纪录。自 8 月 31 日《BF1》开启测试到 9 月 8 日测试结束，本作共吸引了 1320 万名玩家参与其中，这些玩家又在游戏中实现了 2890 万次近战击杀以及 6220 万次骑兵击杀等众多惊人数字。与此同时，本作的预告片更是在 Youtube 上获得了五千多万次点击，可见玩家对本作的喜爱程度。而除了本作外，其实 2016 年不少游戏的多人测试人数都十分可观（《守望先锋》的 970 万、《全境封锁》的 640 万），不过在《BF1》八位数字的成绩下，他们都只能与这个纪录无缘了。

# 十大明星脸



## 基特·哈灵顿

◆《COD 无尽战争》中扮演考奇·萨伦





在《COD 无尽战争》中，基特·哈灵顿扮演敌方领袖考奇·萨伦。虽然从根源上大家都是人类的一员，但考奇带领着外星殖民地的人民建立了军队，并用强大的武力脱离了地球的统治，甚至还开始扩张自己的领土 并以地球作为自己的最终目标。在实际游戏中，考奇·萨伦并没有和玩家有太多正面的冲突，更多地是在通过语言来鼓舞敌人和震慑我方。而正如考奇对主角雷耶斯所说的一样，他们两者都是相同的，都是能为了大局而可以采取极端手段的人。不同的是，考奇选择牺牲战友，而雷耶斯选择牺牲自己，这大概就是考奇最后失败的原因吧。

基特·哈灵顿所扮演的众多角色中，最有知名度的肯定是电视剧《权力的游戏》的琼恩·雪诺，想必也不需要笔者再多介绍。甚至在本作中，还有一个捏他这个角色的成就/奖杯“你一无所知”。看来雪诺，你果然还是啥都不懂啊。

## 爱德华·斯皮伊尔斯

◆《BF1》中扮演丹尼尔·爱德华

今年的《BF1》素质极高并获得了来自玩家以及媒体的一致好评，除了一如既往给力的多人对战部分外，本作的单机剧情也是可圈可点。作为章节之一《浴血之战》的主人公，爱德华·丹尼尔是坦克“黑贝丝”的组员之一，驾驶着这辆 MK. V在战场上奋勇杀敌。在踏上残酷的战场之前，他原是一名司机。而在和其他组员的并肩作战中，他从一开始的新兵蛋子成长成了一位能以一车之力勇猛突围的勇敢士兵。





巧合的是，扮演爱德华的演员也叫爱德华。爱德华·斯皮伊尔斯在国内的知名度并不算太高，最著名的角色是在 2007 年的电影《龙骑士》中饰演主角伊拉贡。在此之后他还在电视剧《唐顿庄园》以及 2016 年电影《爱丽丝梦游仙境 2 镜中奇遇记》担任配角，造型也从当年的一头乱发变成了如今利落的短发，也显得更适合担当一位坚强的士兵。

## 市村正亲

◆《仁王》中扮演德川家康





以多才多艺而著称市村正亲是一位老牌影星。他原本是剧团演员出身，因为在《歌剧魅影》一剧中饰演魅影而一举成名。90 年代后市村正亲开始频繁出演电影和电视剧，代表作有电影《罗马浴场》（饰哈德良安努斯）、《怪医黑杰克》（饰本间丈太郎）等。市村正亲虽非专业声优，却与游戏交集不少。主要出演作品有“《王国之心》系列”（骷髅杰克）、《最终幻想Ⅶ 降临之子》（友情出演红色 13）、“《雷顿教授》系列”（布罗内夫），还有“《精灵宝可梦》剧场版系列”（早期作品中的超梦）。同时市村正亲出演过不少严肃型的历史人物 如电影《傀儡之城》中的丰臣秀吉和大河剧《江～公主们的战国》中的明智光秀，此次在《仁王》中出演德川家康，想必也是驾轻就熟了。

## 肖恩·阿什莫

◆《量子破碎》中扮演主人公杰克·乔伊斯

Remedy 的《量子破碎》在最初公布之际，主人公杰克·乔伊斯长了一张苦大仇深的脸，但是在临近游戏发售之际，随着铺天盖地的宣传展开，玩家发现主人公的样子换了，新的样子一看就是电影“《X 战警》系列”中的冰人鲍比·杜瑞克，也就是著名演员肖恩·阿什莫。当然，由于《量子破碎》采用了真人剧集和游戏同步展开的形式，请演员出演实属正常。作为游戏的主人公，肖恩扮演的杰克无疑是最受关注的角色。由于有过扮演超级英雄的经历，在游戏中扮演可以操纵时空的杰克一角，对于肖恩来说并没有什么难度。为了拯救自己的亲人，顺便再拯救一下世界，杰克来回穿梭于不同的时空之中，最后发现了自己生命中的另一位重要角色。没太多生离死别的场面，但一句“我一定会回来救你”便足已展现他的演技。





## 武井咲

◆《仁王》中扮演女忍者胜



1993年出生于爱知县名古屋市的武井咲，在2006年参选了第11回日本国民美少女大赛，获得了模特部门奖和多媒体奖，并从此进入娱乐圈。2011年在《你教会了我什么最重要》中扮演女配角成名后，作为女演员与模特的她在各种影视作品中更加大放异彩。

她近年来更是参与了不少游戏的配音工作，例如为《勇者斗恶龙英雄集结Ⅱ》中的女主人公配音。而玩家们在明年发售的《仁王》中不仅能够听到武井咲的配音，更是能看到采用了武井咲脸模的女忍者胜。作为伊贺忍者众，以及服部半藏部下的胜，在诸国都进行着谍报工作。武井咲的甜美不仅通过了胜的面部直接反映出，其守护灵兔子也与她的这份可爱相呼应。相比起妖魔阵营的大量用艳丽女性造型现身的BOSS，作为人类一方的颜值担当，胜的存在也为基调黑暗的本作增添了不少亮丽的色彩。

## 迈克尔·B·乔丹

◆《NBA 2K17》中扮演贾斯廷·杨






1987年出生的迈克尔·B·乔丹在十二岁的时候就开始了自己的演绎事业。2004年，他因为参演了美剧《胜利之光》而获得关注，随后又参演了《超能失控》、《新神奇四侠》、《奎迪》等代表作品，证明了自己在商业电影方面的号召力。而在漫威正筹拍的新电影《黑豹》之中，他也将出演大反派Erik Killmonger。在《NBA 2K17》中迈克尔·B·乔丹的戏份十分重要，作为玩家生涯初期的好搭档，他所扮演的贾斯廷·杨将会是玩家身边一位极为可靠的队友。不过贾斯廷·杨的戏份虽然吃重，这名角色本身的设定却没有什么出彩之处，所以玩家也很难看出迈克尔·B·乔丹演技如何。值得一提的是，除了本作外，在《战争机器3》中，迈克尔·B·乔丹也曾为"Jace Stratton"这名角色配音。

## 藤原龙也

◆《如龙6 生命诗篇》中扮演宇佐美勇太

凭借在《死亡笔记》电影版中的精湛演出，藤原龙也这个名字在国内也被越来越多的人知晓，之后《赌博默示录》和《只有我不在的街道》等多部热门漫改电影上映，更使得这名看上去呆呆的小伙子成为了不少人心中的男神，粉丝们还将他爱称为"饼哥"。在电影中，藤原龙也经常饰演一些内心饱受煎熬的问题人物，而他也总能将角色的内心活动细腻的反映在演出上，并且由于他是舞台剧演员出身的缘故，往往会有些发力过猛，嘶吼与怒视便成为了藤原龙也的标志，被粉丝们调侃为"输出全靠吼"。在《如龙6 生命诗篇》中，他饰演的角色宇佐美勇太是一名被卷入到权利斗争的黑帮底层成员，也是整部游戏剧情冲突的交点。面对突如其来的变故而不知所措的勇太，因为造型完全是用演员本人外表打造，所以对于藤原龙也来说，简直就是本色出演，效果自然也是非常不错。



## 捷米·格雷·海德

◆《COD 无尽战争》中扮演诺拉·萨欧特尔





经为代号"回声"的女特工玛雅·菲萨利配过音，这次在《COD 无尽战争》里的表演要说有什么新挑战，那就是角色的脸部建模也是使用了她本人的外貌，所以她还要兼顾脸部表情捕捉。她擅长演绎个性张扬又带着点强悍的女性角色，但是萨欧特尔不但是一位强悍的女性，还是一位士兵，所以她的作风也比起一般女性角色要更为自律而干脆利落，捷米把这一点把握得相当好，甚至故意把自己的声线压得更为低沉，偶然的情感爆发也因此显得更具感染力。

85年出生的捷米·格雷·海德在2009年才进入演艺圈，所以参与的演出还不算多，但是登场的电视剧都算得上是热门作品，例如HBO电视网的《真爱如血》和《恩赐之地》。而她对于游戏配音演出领域也并不陌生，早在2013年发售的《杀戮地带 暗影坠落》当中就已

## 北野武

◆《如龙6 生命诗篇》中扮演广濑彻



在《如龙6》刚公开的阶段，北野武的参演便成为了当时最炸裂的情报。作为日本演艺界泰斗级的人物，戏路广泛的北野武曾给观众留下了众多不同的形象。他时而是搞笑的漫才艺术家，时而是冷酷的极道老大。在《如龙6》中，他饰演的广濑彻可谓充分整合了这些形象。广濑彻是一名已经"退休"的极道，他的组织是在广岛最大势力阳铭连合会末端的一个很小的团体，连成员都只有寥寥数名，表面上他是一个几乎已经不问江湖，只会偶尔骗点保险金吃芭菲，没事就会玩失踪，甚至会提出一些馊主意的老顽童，是剧情早期的搞笑角色，但是身为极道，他依然有着冷酷和心狠手辣的一面，同时又不失重情义的心，可以说是一位极为复杂而有魅力的角色。而如此复杂的角色，既可以说是北野武量身定制，也可以说只有他才能驾驭自如。

## 埃丹·吉伦

◆《量子破碎》中扮演保罗·瑟林

没人会否认肖恩·阿什莫扮演的杰克·乔伊斯在《量子破碎》中作为主角的地位，但是要说到演绎的难度，作为大反派的保罗·瑟林才是最难把握的角色，所以这个角色被交到了埃丹·吉伦这位老戏骨手上，也可谓是理所当然。这位出生于爱尔兰的影星在电视剧领域最出名的角色相信大家都很熟悉，就是《权力的游戏》里的"小指头"培提尔·贝里席，一位在这场"权力的游戏"里影响着许多关键事情走向的阴谋家。而相比起他在电视剧中的演出，埃丹·吉伦在《量子破碎》中的演出则要更为深沉，因为保罗·瑟林所面临的处境和所必须要逼迫自己扮演的角色，甚至比培提尔还要沉重得多，这个角色一方面要试图用自己的方式拯救人类，又需要面对和乔伊斯之间的友情考验，更要面对自己的身体问题，而当其面对的境况越是复杂，埃丹的演技也就发挥得越是透彻，于是当故事落幕时，我们对于这个角色感到却不是仇恨，而是一种带着谅解的认同。



2016 游戏大盘点

# 本刊十大

UCG TOP 10 2016

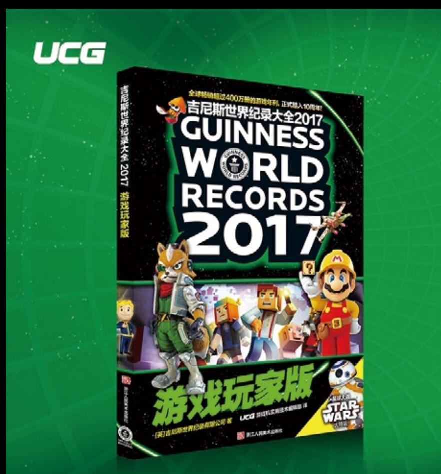
## 直击大阪 Capcom 总部，探寻《生化危机 7》开发秘闻

在 2012 年《生化危机 6》发售前，UCG 就曾受邀前往位于日本大阪的 Capcom 总部采访并进行试玩。今年 11 月，随着《生化危机 7》的制作临近尾声，我们也再次奔赴开发现场，为读者们带来第一线的独家报道。作为全球玩家瞩目的 3A 级大作，《生化 7》画风突变般的巨大变革令其饱受质疑，而且从游戏公布伊始，包括剧情、战斗在内的诸多要素也始终保持着神秘。因此这一次的采访，UCG 小编们更肩负着为广大读者揭开谜团的重任。在 Capcom Asia 的工作人员的陪同下，我们不仅进入制作组的办公室参观，还提前试玩到了长达 5 小时的游戏内容。在与由竹内润、川田将央、中西晃史领衔的开发团队的交流中，更是挖掘出了不少趣闻轶事，采访的过程欢声笑语不断。



不少开发成员在听说 UCG 是一本创办了 18 年的中国游戏杂志时，都纷纷发出了惊叹之声。他们也通过 UCG 的平台，向中国的广大《生化》粉丝表达了自己的谢意。

## 吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版，改良升级




2015 年，我们成功获得了吉尼斯世界纪录授权，推出了《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》，受到了读者们的肯定，同时也收到了大量的反馈和建议。在此基础上，我们和吉尼斯世界纪录再度深入沟通协作，争取到更大的制作自由度和进行本土化的许可，配合我们多年的精品专辑制作经验，于这本游戏年刊的十周年之际，将《吉尼斯世界纪录大全 2017 游戏玩家版》全面升级！开本更改为 16 开，更符合中国玩家阅读习惯，纸张更改为铜版纸，不但更坚韧，印刷也更精美，大幅度提升收藏价值。同时本次《游戏玩家版 2017》内容也有全面进化，收录了上千个游戏界惊人纪录、采用全新的游戏类型分组结构让读者可以选择自己喜好的游戏类型先睹为快 以及足足 16 页的《星球大战》大特辑等等。中文版特别邀请索尼互动娱乐（上海）有限公司总裁添田武人先生亲笔题写卷首语，还有“热血最强”邪道最速专家 VIPEAZONE 狂揽三项世界纪录后的采访实录等精彩内容！

## UCG迎来400期




18 年的漫长岁月足以改变一些人和一些事，但有些东西是改变不了的，比如我们对游戏的热爱。18 年前，一本以风间仁为封面的杂志悄然出现于书摊上，而那段回忆，仿佛就在昨天。游戏仍在陪伴我们，而且已经成为社会认可的娱乐方式。只是我和我的小伙伴们已不再年轻，曾经尘封的记忆会被我们更加珍藏，回味无穷。从 1998 年到 2016 年，《游戏机实用技术》在众多粉丝的支持下走过了 18 年光阴。2016 年 8 月，里程碑式的 400 期正式推出。尽管制作杂志的编辑已经换了好多位，但为中国主机游戏业贡献力量的信念，以及努力工作拼命玩的精神，始终贯穿着这 400 期杂志。随同 400 期一起推出的还有《400 典藏》，其中收录了新十年中 400 款值得珍藏的主机游戏。当然，我们纪念 400 期，并不是因为它是终点，它只是《游戏机实用技术》下一个阶段的起点。400 期还不够，我们还想陪你玩更久！

## 精品专辑持续热销

在 2015 年底发售的《潜龙谍影 V 幻痛 终极档案》大受好评后，我们继续专注于推出精品游戏专辑，在 2016 年，趁着《神秘海域 4 盗贼末路》发售，我们推出了纪念专辑《神秘海域 德雷克的终极档案》，既有《神秘海域 4 盗贼末路》的详尽攻略，也有系列之前作品的剧情回顾和涉及的传说考证，更有美日配音演员介绍和启发了“《神秘海域》系列”的影视佳作介绍等等。而同期推出的《口袋妖怪 / 精灵宝可梦二十周年特辑》则包含了系列作品的大量初期设定，还回顾了 20 年来 115 款《精灵宝可梦》作品，并介绍了系列发售以来登场的诸多角色以及他们在后续作品中的变化。随后我们还在《生化危机 7》发售前带给大家一份大礼 :《生化危机 二十年典藏》，超过 400 页的内文中网罗了系列方方面面的内容，包括系列作品、衍生周边和剧情年表等内容，一书在手，足以了解系列过往的全部历史。以上专辑均已被热情的读者们抢购一空，所以 2017 年我们再度发力推出的《如龙 全系列终极档案》和《精灵宝可梦 太阳·月亮完全攻略本》两大精品专辑相信也会非常抢手，而我们也会努力推出更多精彩内容回馈大家的热情支持。



## “把好书带给中国玩家”进入新纪元

国外优秀游戏出版物在国内的处境一直比较尴尬，要么高价代购，曲高和寡 要么盗版横行，驱逐良币。为了改变现状，把更多好书由正规渠道带给中国玩家，自2015年下半年起，我们便有意识地接触相关游戏厂商和国内外出版机构，并于2016年初与天闻角川达成战略合作。第一个正式立项的，便是在玩家中呼声极高的《血源诅咒 官方艺术设定集》中文版。由于众所周知的原因，引进过程一波三折，历时九个月才最终完成。这本与原版具有相同品质、定价却只有原版三分之一的设定集一经推出便好评如潮，仅UCG网店销售便已破万，为日本版权方带来不小的惊喜，同时也为下一步的合作平添信心。目前，我们谈下授权的出版物已有十多种，推出的进度也将有所提升。(几个重点游戏系列可以先给各位一点提示：某动作RPG；某日式RPG；应该不会再有续作；刚公布有续作……)总之，新一年在引进出版物方面值得期待！



## UCG官方商城三皇冠加冕

2015年12月24日，新开张的“UCG商城”官方淘宝企业店迎来了它的第一位顾客……2017年1月2日，历时一年零九天，UCG商城便达成了三皇冠，三项综合评价均为4.9星，超过五万人次为UCG商城的购物体验点赞！同时，UCG商城在图书销售为主的淘宝店铺中排在了最高层级，发展势头高于预期。



UCG商城建立的初衷是为了方便读者，能一定程度上解决因报刊亭这样的传统书刊销售终端不断消失而越来越突显的“杂志难买”的问题。商城中超过95%的交易均为UCG出品的杂志、专辑、图书，但随着玩家需求的增加，我们也尝试着通过正规合作渠道，提供一些国外进口的游戏出版物、品牌游戏动漫周边与服装衣帽、国行主机及配件等等。而最近上架的实体游戏和大作预订服务更因为和玩家紧密相关而深受好评，仅《P5》和《尼尔》中文版的预售就已经超过了1000张。相信UCG商城会逐渐成为UCG为玩家朋友的游戏生活提供便利与服务的全新窗口。

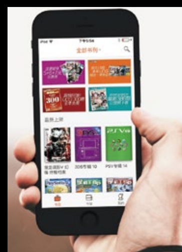
## 《掌机王PLUS》全新登场

2016年4月上旬，陪伴读者们走过242辑的《掌机王SP》换上全新衣装，进化为大开本的《掌机王PLUS》。十数年岁月里，从无印到“SP”再到“PLUS”，“掌机王”品牌随掌机游戏历经了业界风风雨雨，荣辱不惊，一路甘为国内掌机游戏FANS们的照明灯塔。在如今这个网络咨询发达、信息传递高速化的e时代，迎来全新进化的《PLUS》以更长的制作周期，换来更加全面、更加完善的热门掌机游戏攻略研究，务求做到一本在手，攻关无忧，以最高的收藏价值为目标奋力迈进。2016年内《掌机王PLUS》已经推出了Vol.1～4，反响热烈，部分辑数一度脱销、供不应求。随着2017年到来，全新的第5辑也在紧锣密鼓制作之中。新的一波掌机游戏大潮即将到来！



## UCG APP登陆两大主流移动平台

2016年春节期间，跳票已久的UCG APP终于登陆iOS平台。通过UCG APP，广大用户可以用相对低廉的价格、与实体书刊同步的速度，在移动设备上阅读UCG推出的各类书刊。UCG APP不仅能解决因报刊亭流失而导致的买书难、买书慢的问题，而且消除了部分绝版书刊买不到的烦恼。针对手机平台阅读不便的情况，UCG APP还将《游戏机实用技术》、《游戏·人》等书刊的部分内容重新排版，使之更加适合在手机平台上阅读。同时UCG APP也会不定期地更新各种免费内容，包括当月PSN和Xbox LIVE的免费游戏攻略、剧情小说、美图集合，以及限时免费的全本书刊。2016年中，UCG APP正式登陆安卓平台。如今玩家可以在APP STORE及各大安卓应用市场中搜索UCG下载，方便快捷。而且如今只要在UCG官方淘宝店：UCG商城中订阅《游戏机实用技术》全年实体杂志，即可免费获赠一年份的《游戏机实用技术》电子版。



## 亲临新奥尔良，切身体验《黑手党Ⅲ》魅力



靠着多年和香港地区日本厂商分公司的良好关系，我们曾经得到过一些前往日本地区亲身采访游戏开发团队和进行第一手试玩的机会，但是在欧美厂商领域，这种机会却不多见。然而随着UCG的影响力日渐增大和游戏市场的开放，我们终于在2016年等到了这一天，接受2K Games的邀请，前往美国的新奥尔良，试玩就是以这里作为背景模板开发的《黑手党Ⅲ》。这是一次难忘的旅程，我们得以从现实和虚拟的游戏世界两边一同体验这个充满了法式风情和美式文化的异域之地，甚至深入沼泽寻找鳄鱼、参观充满了酒吧和骗子的法国区和聆听黑帮的历史。同时我们也采访了本作的制作人Andy Wilson，进一步探究本作开发中的秘闻。在采访期间UCG还与VGtime紧密合作，每天都有现场采访实录的文字和视频报导发布，让读者们能够随时得知小编们的第一手前线消息。

## 2017大改版

当时针走向2017年，有18年历史的《游戏机实用技术》在2017年1月A迎来全面改版。改版后的《游戏机实用技术》在一贯保证实用度和可读性的基础上，针对业界发展和环境变化，既对已有栏目进行了调整，又增加了9档全新栏目。整体框架调整为3大块：“游见识”、“游技术”、“游深度”。9档新栏目中，有：针对新手玩家开设的初学者课堂“萌新导航”，专注于Steam平台的相关游戏的“蒸汽时代”，对于当前热点事件展开深入剖析的“深度视界”，专注于介绍并回顾经典老游戏的“岁月拼盘”，从科学角度去解释那些ACG作品中奇怪设定的“空想科学”，关于美式动漫和流行文化的“ASAP情报中心”，从心理学的角度来对游戏内外的种种进行解释的“玩由心生”，以及“闲话宝可梦”这样的热门游戏专栏。2017年充满机遇和挑战，UCG除了加强线上线下平台的建设外，也会对《游戏机实用技术》进行持续不断的改造。



# 贰零壹陆

# 游戏大年鉴

UCG ANNUAL 2016

写作：UCG 2016游戏大年鉴编辑组
美编：anubis&Juxi

# 2016游戏大年鉴

2016游戏大年鉴共收录了158款游戏，但不包含同一年内发售的移植版、加强版、资料片、Fan Disc，同一游戏不同版本也仅算1款。年鉴中采用的发售日，我们会以国内流行的版本为准，官方中文版同步发售的游戏就以中文版为准。但如果不同地区版本的发售时间相隔较远，我们会以先发售的版本为准。

**收录游戏总数158个**

| 机种 | 数量 |
|---|---|
| 3DS游戏 | 42个 |
| PS3游戏 | 25个 |
| PS4游戏 | 100个 |
| PSV游戏 | 49个 |
| Wii U游戏 | 6个 |
| X360游戏 | 7个 |
| XOne游戏 | 50个 |

从2013年PS4和Xbox One登场以来，如今这两台主机已经进入了第4个年头。对于这两台主流主机，我们已经可以完全抛弃“次世代主机”这种说法了。而相对的，X360和Wii U已经宣布停产，本次年鉴中这两台主机上的游戏数量也大幅减少到个位数。但X360还有后继机Xbox One，Wii U的后继机NS还得等到2017年，境遇可以说是大不一样。另外尽管PS3和PSV就游戏数量而言还算不错，但这两台主机其实都在靠PS4这个后起之秀来提携，实际上的游戏阵容并没有这么亮眼。

2016年对于PS4和Xbox One来说都是继续腾飞的一年，与2015年鉴收录的游戏数量相比，PS4从77个增加到100个，Xbox One从48个小幅增加到50个。不过Xbox One的向下兼容名单里还增加了超过200款的X360游戏，不愁找不到好游戏玩。

在2016年，PS4推出了半代升级产品PS4 Pro，Xbox One推出了改良型号Xbox One S。部分游戏在这两台主机上运行时，将会获得更佳的效果，例如支持HDR、高分辨率、高帧数等。为此本次年鉴特意加入了专门标识作为提示。注意部分游戏虽官方号称支持新机型，但实际上效果并没有明显提高，对于此类游戏没有加入标识。

## 日版分级年龄标示

 对应全年龄玩家

 对应12岁以上玩家

 对应15岁以上玩家

 对应17岁以上玩家

 对应18岁以上玩家

## 美版分级年龄标示

 对应3岁以上玩家 Early Childhood（幼儿）

 对应6岁以上玩家 Everyone（所有人）

 对应10岁以上玩家 Everyone 10+（所有人10+）

 对应13岁以上玩家 Teen（青少年）

 对应17岁以上玩家 Mature（成熟期）

 对应18岁以上玩家 Adults Only（仅成人）

## 游戏大年鉴主体部分图解说明

**机种**

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

**中文译名**

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

**推荐度**

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共5级。

**UCG评分**

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分30分。未评分的游戏此项会标记“-”。

**发行公司**

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

**游戏原名**

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

**游戏类型**

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

**发售地区**

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本。

**对应周边/备注**

多机种游戏所对应的平台，或游戏所对应的周边或功能，“专用”指必须有该周边才能正常进行游戏，请注意。

**发售日期**

年鉴中所有游戏都是2016年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。

**写作编辑**

撰写本篇评价的编辑。

**游戏年鉴正文**

介绍游戏的短文，年鉴规格分260字和550字两种，根据游戏的影响力来分类。

PS4 PRO | XBOX ONE S **NBA 2K17** ★★★★☆ UCG评分：-

多机种 | NBA 2K17 | 中文版 | 9月20日
2K Sports | 体育 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360

和前作相比，《NBA 2K17》在玩法以及系统上并没有作出太大的变动，但是在细节上作出了修改。本作依然在现有36支NBA球队的基础上加入了欧洲联赛诸如皇家马德里等传统强队。而除了国家队和现有队伍外还增加了一些经典球队，其中就有不少国内球迷熟悉的06、07赛季休斯顿火箭队。球员生涯模式改变了前作剧情部分用力过猛的缺点，在保持剧本水平的同时让游玩部分更加流畅，更有著名演员迈克尔·B·乔丹助阵并扮演玩家球场上的得力搭档。在传奇经理模式中，玩家能在更多方面对球队进行管理，可研究部分比前作多上不少。而在梦幻球队模式中，玩家可以收集球员卡牌组成队伍，向历史上的强队发起挑战。［文：三日月］

PS4 PRO 表示此游戏在PS4 Pro上运行时会获得更好的游戏体验。 XBOX ONE S 表示此游戏在Xbox One S上运行时会获得更好的游戏体验。

# 游戏大年鉴主体部分目录索引

## 年鉴索引查询方法

★"2016游戏大年鉴"中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列。
★索引列表在每个游戏名后有对应的页数，方便玩家对应查找。
★索引中包括每月月度新闻以及编辑年度十大游戏感言。每月月度新闻按照月份排列，放置在每月游戏起始处；编辑年度十大游戏感言则随机穿插在年鉴中。以上两项内容未收录到索引之中。

# 一月 JAN

**1月1日** Oculus官方宣布Oculus Touch周边控制器将延期至2016年下半年发售。

**1月5日** 动视暴雪耗资4600万美元收购职业游戏大联盟（Major League Gaming），加大电竞产业发展。

**1月6日** Square Enix宣布正式解散旗下为经营云游戏而成立的子公司——神罗科技（Sinra Technologies）。

**1月6日** 互动艺术与科学学会官方宣布，小岛秀夫将在第十九届DICE大赏，成为第21位入选游戏名人堂的制作人。

**1月7日** Oculus Rift正式于官网开放产品预订，预订价格为599美元，全球超过20个国家和地区均可预订，暂未确定何时于国区上市。

**1月9日**《半条命》和《半条命2》的编剧Marc Laidlaw，宣布离开就职了近二十年的Valve Software。

**1月13日** EA正式在其游戏平台Origin上推出Origin Access服务。

**1月16日**《古墓丽影 崛起》的导演Brian Horton从水晶动力工作室离职，随后加盟Infinity Ward工作室。

**1月22日** Bioware工作室首席编剧David Gaider宣布从EA离职，他在EA就职的17年中曾撰写过《博德之门》、《龙之世纪》等众多大作的剧本。

**1月26日** 世嘉官方确认“《如龙》系列”第二款中文作品《如龙 极》中文版订单数超20万，达到前作的两倍。

**1月26日** 索尼官方宣布将统合索尼电脑娱乐（SCE）和索尼网络娱乐国际公司（SNEI）资源，于2016年4月1日成立新公司“索尼互动娱乐股份有限公司（Sony Interactive Entertainment LLC）”。

**1月13日** Leslie Benzies宣布辞去Rockstar North总裁的职位。

**1月14日** 前任天堂总裁岩田聪获得第十九届DICE大赏终生成就奖。

**1月28日** EA宣布2016年E3上不会有EA展台，独自举办EA Play活动。

**1月29日** 2016年台北国际电玩展正式开展，众多游戏大作确认将推出中文版。



## 奥丁领域 里普特拉西尔

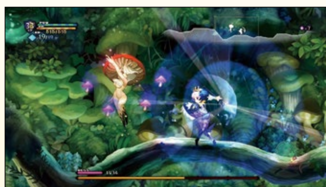
★★★★★ UCG评分：27

多机种 | オーディンスフィア レイヴスラシル | Atlus | 动作角色扮演 | 日版 1月14日 | 对应机种：PS4/PS3/PSV




《奥丁领域》是香草社这家游戏公司早期于PS2上推出的名作，在当时曾经取得过超过50万份的出色销售成绩。时隔9年之后，神谷盛治又为玩家们献上了高清重制版的《奥丁领域 里普特拉西尔》。本作并不只是强化了画面那么简单，香草社将近几年来从开发A·RPG中汲取到的经验与优势全部融汇到了《里普特拉西尔》，重新打造的战斗系统会让玩家从中获得宛如动作游戏般的巨大快感。《奥丁领域》以北欧神话为背景，从女武神关德琳、被诅咒的王子科涅里乌斯、妖精女王梅赛德斯、黑暗骑士奥斯瓦德和魔女薇尔贝特五名主角的视角分别出发讲述故事，最终五人的路线会汇聚到一起，编织成一出恢弘庞大的生命之诗。川澄绫子、泽城美雪、能登麻美子等大牌声优的倾力出演和充满幻想风格的配乐，令玩家的游戏过程宛如是在观看一场恢弘庞大的舞台剧。





尽管本作看上去仍是很传统的横版动作过关类型，但每位主角都有丰富的技能和能力可供学习，通过技能和能力之间的组合，可以衍生出不输于动作游戏的爽快手感与华丽效果。独特的升级方式与料理系统相结合，再度将香草社执着的“吃”发挥到了极致。

本作的奖杯设计相对简单，甚至对游戏难度都没有做出任何要求，相比起《胧村正》可是要简单了不少。而且游戏中保留了原版《奥丁领域》的模式，方便怀旧和喜欢挑战的玩家们去尝试。另外本作还在2016年4月底推出了繁体中文版。［文：八重樱］



►香草社的游戏里总是少不了“吃饭”这个选项，本作更是进化到了丧心病狂的程度。

## 如龙 极

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | 龍が如く 極 | SEGA | 动作冒险 | 日版 1月21日 | 对应机种：PS4/PS3




本作是2005年发售的《如龙》初代重制版，虽然舞台依然是2005年的神室町，而故事也依然是围绕消失的100亿日元的纷争展开，但是游戏无论画面还是系统都全部重制，并且还加入了大量新要素。游戏在上一部作品《如龙0》的系统基础上进行了改良，桐生一马可以在4种战斗风格之间随时切换。由于时代背景变化，通过巨额金钱提升能力的设定被取消，取而代之是类似初代的那种通过获得经验值点数来强化桐生的能力。心、技、体三个技能盘分别对应桐生不同方向的能力，让玩家在游戏前期可以根据自己的战斗风格来强化。人气角色真岛吾朗虽然在本作不能操作，但是凭借新加入的“真岛趴趴走”系统刷爆了存在感。他不仅会随时从各种奇怪的地方跳出来偷袭桐生，还会在各种支线、娱乐场所里面冒出来捣乱，比如真岛会假扮公关小姐、假扮丧尸等等。而且跟真岛的战斗也和桐生的“堂岛之龙”风格强化息息相关。





本作的剧情依然通过即时演算穿插CG动画的形式来表现，而且在初代原有剧情的基础上增加了补完剧情，比如每个章节都增加了过场CG，讲述锦山彰在桐生入狱的10年间性格转变的原因。主线以外的游戏内容虽然相比《如龙0》没那么丰富，没有房地产和夜店经营模式，小游戏的数量也有所减少，但是可玩内容也依旧非常多，支线故事也有不少跟《如龙0》的支线互相呼应。除了主线之外，游戏还设计了极限斗技模式，要求玩家在限定的场景和条件下完成战斗，非常有挑战性。［文：宇宙人］



►无孔不入防不胜防的真岛吾朗让桐生到处“提心吊胆”。

## 塞尔达无双 海拉尔全明星

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS ゼルダ无双 ハイラルオ-ルスタ-ズ | 日版 | 1月12日
Nintendo | 动作 | 无对应周边



本作可以称得上是《塞尔达无双》的“with 猛将传”。游戏不仅仅囊括了《塞尔达无双》本篇的所有内容以及所有 DLC 剧情、地图，还全新加入了以林克尔为首的诸多新角色和冒险模式的新地图，能让体验过前作的玩家保有十足的新鲜感。本作有着种类繁多的收集要素，包括心之器、心之碎片、金甲虫乃至各个角色的武器解锁等等。冒险模式种类繁多的战场与各式各样的通关条件能够激起玩家的探索欲望。层出不穷的“《塞尔达》系列”彩蛋也能满足原作玩家的各种需求。在游戏发售后，官方的后续更新也陆续推出，追加了全新的操作角色以及新的战场地图。[文：秋沙雨]



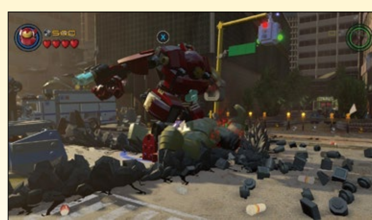
## 乐高 漫威复仇者联盟

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 LEGO Marvel's Avengers | 美版 | 1月26日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种：3DS/PSV/PS3/PS4/X360/XOne/Wii U



在经过《乐高 漫威英雄》的备受好评后，华纳兄弟旗下的 TT Games 再次推出漫威题材作品几乎已经是板上钉钉的事情。果不其然，2016 年刚开年，《乐高 漫威复仇者联盟》就和大家见面了。这次的作品当中虽然也是以漫威英雄作为主打，但是改为以《复仇者联盟》等漫威电影为主要故事脉络，主要角色也多是来自于这些影片，加上其他漫画作品里的角色，让登场的漫威英雄 / 反派合起来总数量超过了 200 个。同时本作为这些角色加入了双人连携攻击，不但大部分英雄都有独特的动作，同一个组合中视触发的连携的英雄不同，招式也会产生变化。本作之后还推出了 DLC 增加新角色和关卡，包括来自电视剧《神盾局特工》的主题关卡。[文：稀饭]



## 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ | 日版 | 1月28日
Square Enix | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/PS3/PSV



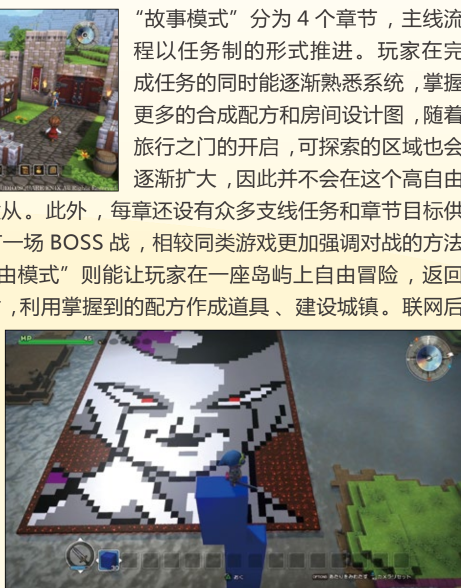
在《我的世界》红遍全球之后，SE 也推出了这款以“《DQ》系列”世界观和经典元素构成的作品，官方中文版名为《创世小玩家》。本作的故事在《DQ》初代的假想情节下展开，勇者接受了龙王的邀请成为其部下，整个世界随后也陷入了黑暗。玩家扮演的建造者拥有独特的创造之力，能够将素材打造成各式各样的道具，于是主角在大地精灵的指引下肩负起重建世界、讨伐龙王的重任。

游戏的世界由无数“方块”构成，配合设计图，玩家就能在城镇中利用方块修建出不同功能的房间，当然也可以全凭自己的构想自由建设。在野外击倒怪物、收集到矿石等素材后，可以打造出家具、装饰、武器、装备等各式道具，用于建设城镇并强化自身。与此同时，龙王还会派出魔物袭击城镇，玩家必须与 NPC 一同保护家园，逐步让荒芜的大陆重获生机。





“故事模式”分为 4 个章节，主线流程以任务制的形式推进。玩家在完成任务的同时能逐渐熟悉系统，掌握更多的合成配方和房间设计图，随着旅行之门的开启，可探索的区域也会逐渐扩大，因此并不会在这个高自由度的世界中感到无所适从。此外，每章还设有众多支线任务和章节目标供玩家挑战，最后也都有一场 BOSS 战，相较同类游戏更加强调对战的方法和对道具的利用。“自由模式”则能让玩家在一座岛屿上自由冒险，返回已通关的大陆收集素材，利用掌握到的配方作成道具、建设城镇。联网后还能看到其他玩家打造出的成品，并可以进入内部自由参观，各种奇思妙想的建筑绝对让人叹为观止。[文：苍穹]



▶看到自由模式中其他玩家的创作，同样会有一种“别人的《DQB》”之感。

## 恋姫演武

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 恋姫演武 | 日版 | 1月28日
Yeti | 格斗 | 对应机种：PS4/PS3



本作是以“三国时代”的角色美少女化为题材的文字游戏“《恋姫无双》系列”的衍生作品，一款以同系列的世界观和角色开发的 2D 格斗游戏。本作最早在街机平台上推出，后来移植到家用机。游戏中可以使用关羽、曹操等 13 名美少女化的角色进行对战，而且还有 7 名军师角色，选择一名武将配搭一名军师进行对战是本作的一大特色。军师虽然不能直接操作，但是能作为援护角色使用，为对战带来更多变化。在街机版的基础上本作还加入了剧情模式，交代了每个角色在街机模式中是为何而战的。本作支持本地和在线对战模式，而且可以把对战映像保存下来随时观看。[文：宇宙人]



## 三国志13

★★★☆☆ UCG评分：24

多机种 三国志13 | 中文版 | 1月28日
Koei Tecmo | 策略 | 对应机种：PS4/PS3/XOne



本作是光荣超人气历史策略游戏“《三国志》系列”的最新作品，也是系列 30 周年纪念作品的第一弹。游戏的主题是“这就是三国志，百花缭乱的英雄剧”，玩家可以选择任意一名三国时代的历史人物进行游戏，当然也支持以自创角色的身分参战。游戏收录了系列史上最多的 700 名武将，强调人与人之间的羁绊，绘制出一幕幕精彩的人间悲喜剧。以 3D 形式呈现的中国地图和战争场面，营造出前所未有的动感。2016 年末，本作正式成为 PS4/XOne 国行大家庭中的一员。此外《三国志 13 威力加强版》也将于 2017 年 2 月 16 日发售，注意 XOne 版只有数字版。[文：纱迦]



# 二月FEB

**2月2日** Bethesda宣布将继续在E3展会期间举办独立发布会。

**2月4日** Take-Two在季度财报会上宣布《横行霸道V》全球出货量已突破6000万套。

**2月9日** 在运营了13年之后，国外知名电视游戏网站GameTrailers正式宣布关闭。

**2月10日** 亚马逊推出自有品牌游戏图像引擎——“伐木场”（Lumberyard）。

**2月12日** 育碧官方确认2016年内将不会推出任何“《刺客信条》系列”的主线作品续作。

**2月12日** 微软确定《量子破碎》将登陆PC平台，Xbox业务正式开启互通购买（crossbuy）时代。

**2月13日** 曾经判决“禁止暴力游戏”属于违宪行为的美国大法官Antonin Gregory去世，他于1986年被美国总统罗纳德·里根任命为大法官，直至其79岁去世时依旧在任。


■ Antonin Gregory

**2月18日** 经过了十年禁令之后，Bethesda通过向德国联邦政府部门提出审判申请的手段，解除了《辐射3》存在危害未成年人内容的审判。

**2月19日** 第19届DICE颁奖礼落幕，在TGA 2015中颗粒无收的《辐射4》登顶年度游戏。

**2月19日** Konami与SEGA联合宣布展开街机业务合作，自2016年夏季开始两家公司的街机厅将推行同一套系统，增加游戏代币共用功能。

**2月21日** HTC Vive公开零售版售价，美版799美元，国行套装售价为6888元人民币。

**2月22日** SNK Playmore宣布重启旗下全资子公司SNK Entertainment（SNK娱乐）。

**2月26日** 受困于维旺迪的收购行动，育碧首席执行总裁Yves Guillemot通过媒体表示，希望得到外界帮助来保证公司的独立性。

**2月29日** 白金工作室成立十周年，庆祝宴会上众多知名业内制作人到场祝贺。

**2月29日** 索尼PlayStation日本官网显示PSV TV停止出货，随后官方发言人称欧美地区存货销售完毕后也不会再继续生产销售PSV TV。

## 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム4 | 中文版 | 2月2日
BNEI | 动作 | 对应机种：PS4/XOne




随着漫画原作的完结，在此次游戏中的剧情模式也一同为鸣人的冒险故事画上了句号。作为系列在新世代上的首作，本作中的战斗效果和奥义演出都达到了全新高度，剧情模式中对许多重要桥段的还原甚至比剧场版动画更为精细，不过回忆部分和一些小过场使用静态CG来表现的做法则显得有些廉价。在战斗方面，本作新增了忍术属性攻击的附加效果；游戏的小队系统也获得大幅进化，玩家首次得以在三人一组的战斗中实时对控制角色进行切换。在新的小队系统下，本作还加入了换人攻击和小队觉醒等新设定，原作中那些各具特色的人气角色也得以呈现出更为多变的组合，游戏战斗也更加具有策略性。［文：筒子君］



## 战场的女武神 重制版

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | 战场女武神 REMASTER | 中文版 | 2月4日
SEGA | 策略角色扮演 | 无对应周边




2008年发售于PS3平台的《战场的女武神》以动态的水彩风格画面和独特的“BLiTZ系统”，呈现出了与其他S·RPG截然不同的全新玩法。此次移植PS4，不单画面高清化并对应奖杯机能，还收录了作为DLC的追加章节“伊蒂分队大作战”、“开火！与塞尔贝莉雅同在”、“伊蒂分队的挑战书”以及游击HARD-EX模式，更首次推出官方中文版。本作剧情发生在加利亚公国，在首都即将沦陷之际，由民众集结而成的义勇军奋起反抗，上演了一段动人的故事。融合战略与动作要素的BLiTZ系统允许玩家控制小队中的每一位成员，除了有指挥全军、掌控大局的策略感，还能体验亲自在战场上奔走、射击的临场感。［文：苍穹］




## 真·女神转生IV 终结

★★★★☆ UCG评分：-

3DS | 真·女神转生IV FINAL | 日版 | 2月10日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边




本作为“《女神转生》系列”的最新作，故事剧情基本与前作并行，不但以弑神者少年的视角去呈现了前作另一面的故事，还能一如既往地在终盘左右整个世界的命运。游戏画面基本与前作持平，沿袭并改进了系列特有的传统要素，恶魔交涉、恶魔合体、耳语技能等一系列特色完整保留。月龄系统的取消大幅简化了环境的复杂程度，新增了搭档、支援攻击等战斗要素。游戏可登录400多只恶魔，除主线外还有57个支线任务以供挑战，内容丰富。此外，本作在难度上也做出了巨大的调整。新玩家可以选择简单难度去观看故事发展，老玩家也可以通过猎人程序与高难度去体验惊险万分的战斗。［文：古林］




## 2016年度十佳游戏



- 女神异闻录5
- 最终幻想15
- 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧
- 最后的守护者
- 奥丁领域 里普特拉西尔
- 萝洁与黄昏古城
- 瑞奇与叮当
- 逆转裁判6
- 沙加 猩红恩典
- 最终幻想XIV 苍穹禁城

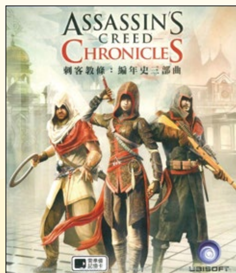
**八重樱**
《奥丁领域 里普特拉西尔》、《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》、《女神异闻录5》、《最终幻想15》攻略作者

**年度感言** 个人年度最佳游戏无疑是《女神异闻录5》，虽然它并不是耗费我时间最长的游戏（耗时最长的单机游戏是《FF15》），但各个方面体现出来的变革都令我个人相当满足，中文版势必还要再玩上一波。至于等了十年的《FF15》，我对它的评价倒也不低，虽然它确实没有把故事讲好，但其他方面我还是很满意的，特别是音乐，堪称完美。顺便一提，我已经钦定《尼尔 人造人》是2017年我的年度十佳第一名，绝不反悔！

## 刺客信条 编年史三部曲

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 Assassin's Creed Chronicles | 中文版 | 2月16日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应机种：PS4/PSV/XOne




本作是《刺客信条》系列的一次大胆尝试，玩法变成了2D横版卷轴式过关，玩家要扮演3个不同国家的刺客，爬墙、吊挂、刺杀、藏尸，体验3段异国潜行的精彩冒险。玩家可以运用风鸣镖、烟雾弹、抓钩等暗器道具穿梭在人群与壁宇之间，大开脑洞去破解场景中设下的各种奇诡陷阱，完成刺杀目标人物、拯救受困人员等高难度任务，有时甚至还要在枪林弹雨或一片火海中掐算时间，逃出生天。此外，本作在美工上也花了不少心思，无论是唯美水墨风的中国古代楼宇，还是设计独特的印度堡屋、火车轰隆开过的俄罗斯建筑，都让人在举起利刃之时也不忘一赏周边美景。[文：三味线]



## 街头霸王V

★★★★☆ UCG评分：27

PS4 Street Fighter V | 中文版 | 2月18日
Capcom | 格斗 | 无对应周边




《街头霸王》可以说是格斗游戏的代名词。《街头霸王V》的故事发生在4代和3代之间，除了保留隆、肯、春丽等经典角色并增加新的原创角色外，还收录了“《街头霸王ZERO》系列”和《街头霸王Ⅲ》的部分人气角色。系统方面也有较大变更，全新的“V系统”让每名角色都拥有独特的打法，从而彻底摆脱了前作进攻套路过于重复的问题。简单易懂的系统以及连续技输入难度的降低，大幅削减了新人们的上手门槛。然而这并不意味着本作容易精通，目押、复合、取消、简化指令等高端操作依然存在。游戏开发时便已定下庞大的后续更新计划，如今可选择人数已增至23人，游戏模式也丰富了很多。[文：纱迦]



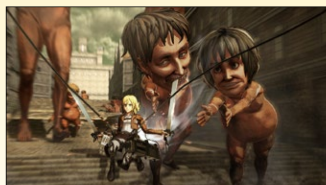
## 进击的巨人

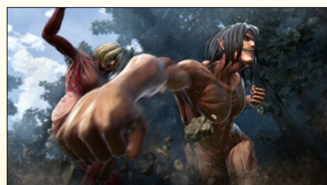
★★★★☆ UCG评分：23

多机种 进击の巨人 | 日版 | 2月18日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种：PS4/PS3/PSV




本作改编自热门动漫作品，由ω-Force小组负责打造，6月2日还发售了官方中文版。游戏的卡通渲染风格画面非常契合原作，削肉断肢的特效也颇为血腥，动作系统则围绕“立体机动装置”为核心展开。由于敌我之间的体积差距，战斗中玩家需要锁定巨人的部位发射钩绳并灵活地游走，一旦发现破绽就利用喷气后的加速度冲向敌人，并朝后颈的弱点发起攻击。战斗节奏明快，极具速度感。游戏共设置了三笠、利威尔等10名角色，每个人都有不同的特技和能力倾向，比如兵长、三笠擅长与敌人正面对抗，阿尔敏、艾尔文则可以指挥同伴展开团队进攻等等。主角艾伦还能变身成为巨人，与对方展开同等级的肉搏，蓄满怒气槽后更能发动强力的必杀技。敌人方面除了体型各异的普通巨人与奇行种外，女巨人、兽之巨人、铠之巨人和超大型巨人等强敌也都有登场。





游戏主要分为两个模式，“进击模式”即故事模式，收录了TV动画版第一季的精彩剧情，并在此基础上展开原创，玩家可以借此重温原作的经典场面。“壁外调查模式”则是自由度较高的战斗模式，战场上的同伴和触发的副任务都有一定的随机性，随着调查率的上升，能够逐渐解锁特殊装备、兵士名簿等要素。通关后的“真进击模式”是故事模式的高难度版，不但巨人的血量和攻击欲望有所提升，刀刃、气罐的消耗量也会大幅增加。玩家必须利用对巨人造成断肢时获得的资材以及过关后得到的报酬不断开发和强化装备，才能在残酷的世界中生存下来。[文：苍穹]

►更新1.01补丁后，壁外调查模式支持最多4人联机并肩作战。



## 舰队收藏 改

★★☆☆☆ UCG评分：20

PSV 艦これ改 | 日版 | 2月18日
角川ゲームス | 策略 | 无对应周边




本作的原型是由角川开发、DMM运营的超人气网页游戏《舰队收藏》。PSV版引入了网页版的全部内容，收录要素截至2015年秋季活动为止。但PSV版并非简单地照搬，而是将游戏改造为了策略游戏，以回合制的方式进行，玩家的评价褒贬不一。本作加入了海域攻防的概念，根据海域来决定镇守府的收入。通过互相演习，不用大量出击也能快速升级。同时游戏还加入了PSV上常见的LIVE 2D效果，让面死板的舰娘们也变得活灵活现。另外PSV版还收录了当时网页版未实装的美国舰娘衣阿华，并有高难度和多周目设定，耐玩度有保证。本作的数字版和实体版目前已经全面下架。[文：纱迦]




## 祭品与雪之刹那

★★★★☆ UCG评分：23

多机种 いけにえと雪のセツナ | 日版 | 2月18日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV




由SE在年初发行的一款复古型日式RPG。整体风格近似于往年的名作《超时空之钥》。故事全程在四季飘雪的大陆上展开，主人公作为护卫参与到护送女主人公刹那作为活祭品前往遥远之地的队伍当中。路途中遭遇的种种事件，为玩家展现了一部优质的群像剧。制作组刻意的复古设置——去除地图导航与自动存档要素，减少流程提示，都很容易让老玩家回想起以前玩硬派RPG的时光。游戏本身的制作素质其实相当不错，主线流程推进快，故事节奏紧凑，隐藏要素也比较丰富。画面虽然称不上精良但很有意境，BGM选用的钢琴曲听起来非常舒心。ATB战斗加上创新的刹那系统也让战斗节奏非常紧凑。[文：白菜]



## 马里奥与索尼克 里约奥运会

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS マリオ&ソニック AT リオオリンピック | 日版 | 2月18日
Nintendo | 体育 | 无对应周边



作为一款收录各种奥运会运动小游戏的游戏合集，本作收录了14款运动，包括高尔夫、射箭、足球、乒乓球、沙滩排球、拳击、马术、小轮车、自由体操、100米跑、100米自由泳、110米栏、跳远和标枪。虽然可选项目与前作相比变少，但每一款小游戏都更加耐玩值得重复挑战。除了普通的游玩模式外，拥有特殊道具与玩法的梦幻竞技模式依然存在，而剧情模式以及多周目的设定使得本作更具有玩点。除了可以使用"《马里奥》系列"与"《索尼克》系列"的各种角色外，玩家的Mii形象也能作为角色在本作中使用。本作的Wii U版在6月23日推出，加入了一些新的角色和运动。[文：余烬]



## 植物大战僵尸 花园战争2

★★★★★ UCG评分：26

多机种 Plants vs Zombies: Garden Warfare 2 | 中文版 | 2月23日
EA | 动作射击 | 对应机种：PS4/XOne



从原作《植物大战僵尸》转型成突突突的《花园战争》前作大受好评，这次加强升级后的《花园战争2》或许在创新上步伐没有迈得那么大，但是在强化游戏整体素质上有了很大的进步，例如加入了勉强算是战役模式的阵营任务，有了后院战场这个带着沙箱元素的基地界面，甚至还在场景中搞起了各种隐藏彩蛋。同时在游戏系统上，本作调整了一部分旧有角色的特点，并且加入了六个新角色，也加入了更多新的战场，甚至还推出了僵尸进行防守而植物展开进攻的植物突击，还有四个僵尸防守植物进攻的墓园行动，耐玩度进一步增高。新增的无限时间生存模式则既丰富了游戏的玩法，也扩展了背景设定。[文：稀饭]



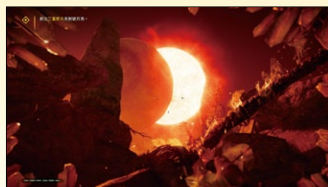
## 孤岛惊魂 野蛮纪源

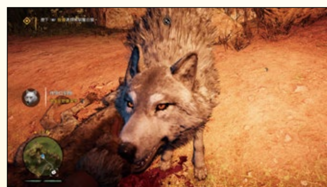
★★★★☆ UCG评分：25

多机种 Far Cry Primal | 中文版 | 2月23日
Ubisoft | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne



和系列前几作不同，本作把故事背景搬到了史前10000年，玩家只能依靠原始的兵器和敌人战斗。棍棒、弓箭、长枪会成为玩家的主要武器。虽然使用的武器不同了，但本作的玩法和《孤岛惊魂4》类似。玩家可以在广阔的游戏世界里根据自己的喜好选择战斗方式，潜入还是硬干全由玩家选择，通过狩猎收集素材强化自己装备、攻陷敌人据点以及利用技能点学习技能的玩法依然健在。比起以现代为背景的前几作，本作更注重玩家与大自然之间的互动。如何从大自然中获取自己需要的素材以及利用大自然和敌人战斗是本作的两大主题。玩家甚至可以驯服野兽让其为自己效力，从帮助玩家战斗、辅助狩猎到作为骑乘，不同的野兽有着不同的功能。骑在剑齿虎或者长毛象上和敌人战斗的感觉相当爽快，和各种史前猛兽并





肩作战会给玩家一种身为万兽之王的感觉。除了与人类战斗外，本作还有诸多兽王狩猎，玩家需要和实力强大的兽王进行战斗，不同的兽王有着不同的应对方式。

本作和《孤岛惊魂4》还有着千丝万缕的联系，除了发生地点相同外，育碧还别出心裁地通过伪造网站以及各种曾在《孤岛惊魂4》出现过的小彩蛋来把本作的剧情与其联系在一起。而在剧情方面，虽然故事发展略显平淡，但本作的人物塑造可圈可点，诸如"信仰之跃"和已经变成系列特色之一的"幻觉关卡"，也能让不少系列乃至育碧的老玩家们会心一笑。游戏里还有诸多育碧其他游戏的彩蛋等待着玩家发掘。[文：三日月]



►从森林、草原、雪山到荒原，本作的场景种类很多。

## 勇者将死

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV 勇者死す。 | 日版 | 2月25日
日本一 | 角色扮演 | 无对应周边



在最终决战中与魔王同归于尽的勇者，因为死前的愿望未能达成而得到了天使的庇护，但死而复生的勇者只有五天性命。在这五天里，他的身体会越来越虚弱，最终从99级的勇者退化为1级的弱鸡。本作原是2007年推出的手机游戏，经过完全重制后登陆PSV平台，团队成员中包括了伊藤贤治等知名创作者。这款RPG玩法极其传统，但是对勇者斗魔王后日谈的剧情重构别出心裁，而且强制玩家进行循环往复的多周目流程。根据之前周目不同的行动和选择，新周目的故事流程都会有所差异，而勇者的后宫和葬礼规模也会产生变化，他的子孙和他死后的世界则会迎来不同的结局。[文：初心者]




## 假面骑士 斗骑大战 创生

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 仮面ライダー バトライド・ウォー 创生 | 日版 | 2月25日
BNEI | 动作 | 对应机种：PS4/PS3/PSV



本作是"《假面骑士 斗骑大战》系列"的第三作，收录的参战作品直至当时最新的《假面骑士Ghost》，不仅如此本作还收录了昭和年代的所有骑士，历代作品的2号骑士也有参战，阵容比前作豪华了不少。战斗依旧是"无双"类打法，玩家只需要打败关卡中的BOSS即可过关。游戏的系统方面在前作的基础上加强，过去的援护系统改为组队系统，战斗前可以选择另一名骑士以AI操作辅助战斗，让战斗更加轻松；所有骑士的最终形态只要在发动必杀技之后再次按下必杀技键即可转换，比前作更加人性化。游戏几乎收录了所有骑士的形态，还追加了假面骑士1号的人间体本乡猛，绝对能让系列粉丝一饱眼福。[文：昂星团]



2月 FEB

## 雷电V

★★★☆☆ UCG评分：-

XOne | 雷电V | 日版 | 2月25日
Moss | 射击 | 无对应周边



久负盛名的 2D 纵版射击游戏《雷电》系列”诞生于 1990 年，时值系列诞生 25 周年之际，系列最新作《雷电Ⅴ》登陆 XOne 平台。游戏的故事发生在 2080 年，地球遭到外星水晶生命体的侵攻，人类组成了对水晶净化部队 V.C.D 与之作战。游戏中有 3 台战机可以选择，分别是日本的吾妻、美国的龙魂、法国的红磨坊。游戏的最大特点是可以联机互动，当玩家达成优异表现时，其他玩家可以按键送出加油的信息，获得声援的玩家可以籍此来发动特殊攻击。游戏一共有 8 大关，每关都有 3 个段落，并采用了多结局的设定。本作已于 2016 年底推出国行版，还在国内举行了比赛。[ 文 ：纱迦 ]



## 2016年度十佳游戏

- 苍翼默示录 神观之梦
- 传颂之物 两位白皇
- 祭品与雪之刹那
- 蓝色雷霆闪电枪 爪
- Fate/新世界
- 逆转裁判6
- 马里奥聚会 明星突击
- 女神异闻录5
- 奥丁领域 里普特拉西尔
- 刀剑神域 虚空幻界



白菜

《传颂之物 两位白皇》、《蓝色雷霆闪电枪 爪》攻略作者，《神狱塔 Mary Skelter》官方小说翻译。

**年度感言** 基本是按照游戏钻研程度排列。《苍翼默示录》虽然才推出三个月，但毫无疑问是我玩得最深的游戏，白金自不用说，隔三差五与群里大佬对战几乎也是必修功课。《传颂之物》完结作也是完成了两周目攻略。个人比较喜欢的《Fate/ 新世界》奈何可钻研要素确实不多所以只能放在第 5 位。第 8 ～ 10 位是没有购入却一直保持着兴趣的作品，其中《女神异闻录 5》排名最高，其 BGM 作为起床闹钟已经伴随了我近四个月。

3月 MAR

## 三月 MAR

**3月1日** 索尼正式宣布将于 3 月 31 日关停北美和日本地区 PSP 掌机的 PlayStation Store 功能。

**3月2日** 动视暴雪宣布将不再开设 E3 展台，所有最新游戏相关内容都将借由合作伙伴索尼的展台来演示。

**3月7日** 微软宣布终止开发《神鬼寓言 传奇》，考虑关闭狮头工作室。

**3月12日** EA 宣布 2015 年度通过 DLC 及游戏内购收益创下了 13 亿美元的收入。

**3月14日** 为庆祝国行 PS4 发售一周年，索尼中国发售 1320 台一周年纪念版限量机。

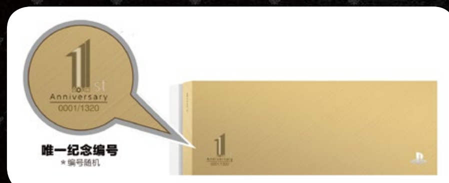
**3月15日** 在 GDC 2016 发布会上，索尼首次公布 PS VR 设备将于十月开售，零售价格为 299 美元。

**3月16日** Crytek 宣布更换 CryEngine 引擎的收费模式，制作者将可以对 CryEngine 引擎的部分功能进行选择性使用并支付相应费用。

**3月16日** 育碧宣布《全境封锁》发售 5 天后创下 3.3 亿美元的销售成绩，成为有史以来销量最高的原创游戏品牌。

**3月17日** 国行 Xbox LIVE 金会员公测正式结束，即日起开始收费，年费定价为 379 元人民币，参与过测试的用户可以多延长一个月的免费体验资格。不过微软随后中止了这个计划。

**3月16日**《莎木 3》开通中文官网，并在众筹页面增加了支付宝付款功能。




**3月19日** 外媒首次曝光索尼正打算开发功能更加强大的 PS4 主机升级机型。

**3月20日** 索尼中国举办 PlayStation 国行周年庆祝派对。

**3月23日** 索尼宣布将关闭曾开发过《驾驶俱乐部》和《机车风暴》系列的 Evolution 工作室。




**3月24日** 索尼宣布将在 4 月 1 日成立新公司“Forward Works”，目标为拓展移动游戏业务。

**3月29日** 育碧成立菲律宾工作室。

**3月31日** 任天堂宣布将在年内陆续关闭 NDSi/NDSiLL 商店服务。

## 夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV | シャリ-のアトリエ Plus ～黄昏の海の炼金术士～ | 日版 | 3月3日
Koei Tecmo | 角色扮演 | 无对应周边



本作是 2014 年 7 月发售的《工作室》系列”第 16 作《夏莉的工作室》移植 PSV 平台的作品，采用了双主角形式进行游戏，两位同样名为“夏莉”的女主角有不同的剧情和能力，擅长制作的道具也不一样。战斗系统采用了 6 人小队分前后卫的形式，后卫角色虽然不会上战场，但是满足条件之后可以随时和前锋交换位置，并且能通过援护攻击来实现华丽的多人连击。作为“黄昏三部曲”的最后一作，本作的剧情也在原版的基础上增加了不少新要素，其中，原本没有登场的前两代主角爱夏和罗杰会在这个加强版中登场，并且增加了相应的剧情，原本一些通过 DLC 加入的角色也直接包含在本作内。[ 文 ：宇宙人 ]




## 高达破坏者3

★★★☆☆ UCG评分：24

多机种 | ガンダムブレイカ-3 | 中文版 | 3月3日
BNEI | 动作 | 对应机种：PS4/PSV



游戏依旧以钢普拉对战为卖点，玩家要通过战斗收集其他模型的零件，以组装出自己中意的模型。本作在组装部分增加了装饰性零件，可以把各种模型的武装配件安装到任意模型上，令机体个性化得到提升。部件强化时能够与其他部件合成，实现技能继承，玩家的战斗也更具可能性。这次除了有以往 HG、MG 和 PG 规格的模型参战外，SD 高达也会参战，不过只能在剧情中作为队友使用。联机系统得到了强化，这次可以挑战其他玩家上传的机体资料，将其打败可获得对方模型的部件，令组装更加简便。剧情部分回归游戏核心玩法，直接以参加钢普拉对战大赛为主题，全程语音的过场相信能为玩家带来不少欢乐。[ 文 ：昂星团 ]



## 全境封锁

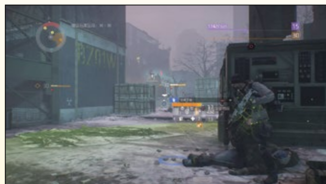
★★★★☆ UCG评分：27

多机种 Tom Clancy's The Division | 中文版 | 3月8日
Ubisoft | 角色扮演 | 对应机种：PS4/XOne




本作的背景设定为一种未知的病毒在黑色星期五这一天席卷了整个纽约，从此纽约变成了一个"三不管"地区。玩家扮演美国国土战略局"第二波"旗下的一名特工，为拯救生还者、收复纽约和寻找"第一波"特工而战。游戏画面虽然不如宣传初期出彩，但依然高度还原了现实中的纽约。另外本作虽然看似是一款越肩视角射击游戏，但实质上本作是一款角色扮演游戏。等级、技能、装备等角色扮演游戏常见的设定，都能在本作中找到。技能分为偏重辅助以及回复的"医疗支部"，偏重攻击的"科技支部"和偏重防守的"防守支部"。和一般角色扮演游戏中通过提升等级来学习技能不同，玩家要升级大本营处的相关设施后才能学习到相应的技能。另外玩家的能力分为火力、体力和电子零件。和技能的设定类似，三大能力的提升依然不是依靠等级而是依靠装备来提升。





本作和一般多人在线角色扮演游戏类似，存在着"大型迷宫"的设定。由于世界观的不同，本作并没有出现过于奇幻的敌人，无论是我方还是敌人都是活生生的人类而已，这也使得本作的游戏体验和其他同类游戏略显不同。除了通过"刷刷刷"来提升自己外，游戏还存在"暗区"的设定，在暗区里玩家要会各自而战。玩家还会有暗区专有的等级，暗区有着和正常游戏不同的规则。除了要对付不怀好意的玩家外，暗区里还会有强力的敌人和装备等待着玩家。另外虽然游戏初期有着耐玩度不高以及平衡度欠缺等问题，但在后续的补丁更新后都得到了修复。[文：三日月]



►虽然在发售初期本作存在着不少问题，但经过不断的修复后，现在的游戏体验已经大有改善。

## 召唤之夜6 消逝的境界

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 サモンナイト6 失われた境界たち | 日版 | 3月10日
BNEI | 策略角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV




BNEI出品的经典S·RPG"《召唤之夜》系列"的第6部正统续作。作为系列15周年的纪念作品，超过50名的历代人气角色都在本作齐聚一堂。剧情描述了生活在"茧世界"中的少年拉裘和少女艾姆，因为都接触了来自异世界"林帕姆"的人类，素未谋面的两人为了解开隔绝两个世界的巨大障壁"绝丝壁"而同时开始冒险的故事。战斗系统方面，我方最多可上场8名同伴及4只召唤兽共12个单位，行动顺序由角色的敏捷决定。行动模式为操作角色直接在战场地图上移动而非传统的走格子，同时还新增了可以带着同伴一同行动的"connect"系统。可以增进和同伴之间的羁绊的"夜会话"系统也依然健在。本作的中文版于4月20日推出。[文：水无月]



## 2016年度十佳游戏



- ◆奥丁领域 里普特拉西尔
- ◆生化危机0 高清重制版
- ◆勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧
- ◆战场的女武神 重制版
- ◆生化危机6
- ◆生化危机5
- ◆生化危机4
- ◆勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结
- ◆世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头
- ◆精灵宝可梦 太阳/月亮

**苍穹**
《生化危机 二十年典藏》专辑负责人、《世界树迷宫Ⅴ》攻略作者

**年度感言**

今年赶上"《生化》系列"20周年，再加上制作《二十年典藏》，导致玩了一大堆冷饭，除了上面列出来的几款以外，其实还用PSV回顾了PS版的《生化1 2 3》(扶额)。不过无论掌机还是家用机平台，也还是有玩得十分开心的原创新作。比如年初的《DQB》，白金以后仍继续玩了很久，因为制作出"银之竖琴"后曲风一变，能勾起无限回忆。《机战OG 月之住民》始终没空开坑，希望来年有机会补上吧。

## 杀手47

PS4 PRO | XBOX ONE S

★★★★★ UCG评分：22

多机种 Hitman | 美版 | 3月11日
Square Enix | 动作冒险 | 对应机种：PS4/XOne




"《杀手》系列"虽然在发展过程中方向几经变化，但是最为系列死忠称道的，还是那种开放环境下的探索暗杀手段和合约模式中自创暗杀关卡并挑战其他玩家的乐趣，因此当"《杀手47》系列"开始步入本世代时，作为开发商的IO Interactive选择了一条比起提升画面素质和整体建模精度更为不直观的道路——扩大场景规模和增添NPC数量，并且紧抓游戏的核心乐趣，把研究暗杀目标手段可能性变成了最大的卖点。每一个关卡都是以研究更多暗杀手法为主题展开，并且配以沙箱式的制作思维，让场景中充满了大量可互动元素，玩家必须要根据目标的习惯、任务的要求和场景的特点因地制宜来制令不同的暗杀手法，并且探索场景中的每一处地方来发掘新的潜入路线和暗杀工具/手段。



鉴于这种沙箱式探索暗杀对于大部分玩家来说还是比较新鲜，本作也加入了不少引导玩家的内容，例如每一个关卡都有数个"机会"，按照其步骤提升操作，就可以创造出将目标解决的环境条件。在机会的基础上，玩家则能够发散思维，并且按照游戏中大量挑战的要求来达成各种独特的暗杀，其中甚至还有需要玩家不被发现也不换装杀死目标的高难度要求，在成就/奖杯当中也加入了特殊暗杀条件，进一步提高耐玩度。



本作的另外一个特点是把游戏变成了分章发售，第一章只包含了序章和巴黎关卡，其后在整个2016年里陆续发售了完整的第一季度游戏内容，并且已经预定将会在2017年推出第二季度。[文：稀饭]



►开放式关卡也给予了玩家更多的暗杀手段选择。

## EA 终极格斗冠军赛2

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 | EA SPORTS UFC 2 | 美版 | 3月15日
EA | 体育 | 对应机种：PS4/XOne



这是 EA 在拿到 UFC 官方授权后开发的第二款相关作品，本作中收录了 UFC 联盟中所有的格斗选手（含部分已退役 / 转会选手），同时李小龙和泰森这两位格斗界的传奇人物也会出现在游戏里面，对于综合格斗迷而言绝对不容错过。制作组在本作对选手动作进行了重新捕捉，物理引擎也大幅优化，对战节奏相比前作更加流畅自然。操作系统方面也做出了调整，为对于新手玩家最难熟悉的缠抱和地面战斗加入了操作提示，动作完成度的读条提示也让游戏操作的反馈更加清晰。游戏模式方面，除了传统的生涯模式，EA 也将旗下体育游戏中如今最红火的 UT 系统加入其中，大大增加了游戏的耐玩度。[ 文 ：筒子君 ]



## 数码宝贝世界 next 0rder

★★★☆☆ UCG评分：20

PSV | デジモンワールド -next 0rder- | 日版 | 3月17日
BNEI | 角色扮演 | 无对应周边



本作与《数码宝贝物语》系列”不同，并不是严格意义上的角色扮演游戏，更像是一款怀旧意味浓厚的暴龙机育成类作品。游戏的主线流程不长，剧情也比较为单薄，几乎是全自动进行的战斗系统甚至不需要玩家的操作，所有的重点都回归数码宝贝的培育和养成以及城镇的建设。虽然打着“回归原点”的旗号，但游戏并非一成不变，而是进行了不少人性化的改良，比如放宽育成难度、延长数码宝贝的寿命等等，更符合现代玩家的游戏节奏。本作的中文版于 2016 年 6 月 9 日推出，并且会在 2017 年高清化登陆 PS4 平台。PS4 版不仅画面表现有着巨大的飞跃，还将追加新的数码宝贝。[ 文 ：哪尼 ]



## 口袋铁拳

★★★★☆ UCG评分：24

Wii U | ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT | 日版 | 3月18日
Pokemon | 格斗 | 无对应周边



《精灵宝可梦》与《铁拳》两大系列的梦幻合作，将宝可梦的招牌技能和后者多年积累下来的格斗游戏经验融合而成的首款《精灵宝可梦》格斗游戏。本作的 Wii U 版从街机版移植而来，新增加了长尾火狐、水晶灯火灵、烈咬陆鲨等人气宝可梦参战。本作的格斗系统相当特别，以三种招式类型互相克制为基础，配合追尾 3D 视角的场地阶段和固定 2D 视角的对决阶段相互交替的形式进行，两种阶段之下的操作和招式也不尽相同。游戏通过一系列细致的教程，供格斗游戏新手学习从基础、实践到应用的格斗系统知识。Wii U 版还加入了练习模式，方便玩家掌握每个宝可梦的特点和基本连招，而且能够使用 amiibo 刷到随机的称号和物品奖励。[ 文 ：初心者 ]



## 2016年度十佳游戏



- 精灵宝可梦 太阳/月亮
- 口袋铁拳
- 卡片召唤师 反叛
- 偶像大师 白金星光
- 纸片马里奥 色彩溅落
- 奥丁领域 里普特拉西尔
- 女神异闻录5
- 最终幻想15
- 守望先锋
- 怪物猎人物语

初心者

《口袋铁拳》、《纸片马里奥 色彩溅落》攻略作者

**年度感言** 因为是第一次有官方中文版，玩《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》几乎是编辑校稿的节奏，逐字逐句地啃了 70 多个小时才通关，目前发现了三处错别字（你够了）。年度个人十佳依然是按游戏时长和作品综合素质进行排列，只是非常惭愧的是各种原因，两大 JRPG 都还没开坑。课金大作《偶像大师 白金星光》上榜是因为 Live 演出特别棒，沉迷了好长一段时间，直到我醒悟这是个无底洞不能继续下去了——然而内心还是希望能看到续作！

## 黑暗之魂 Ⅲ

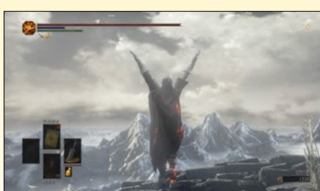
★★★★★ UCG评分：26

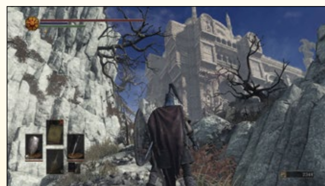
多机种 | DARK SOULSⅢ | 日版 | 3月24日
BNEI | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/XOne



作为“《黑暗之魂》系列”三部曲的最终章，本作无论剧情还是战斗都达到了系列巅峰。在剧情上，玩家在本作中将不会再次扮演不死人，而是成为无火的余灰，寻找并击败四位薪王便是玩家们在本作中的游玩目标。不少系列前两作中的人气角色，更是会在本作中以独特的形式登场，甚至还能前往不少前作的经典场景。就系列最大特色之一的“难”而言，本作的难度设置同样也达到了系列的巅峰。不算复杂但设计巧妙的迷宫设计和敌人配置，以及无论是攻击方式还是形象都给玩家留下深刻印象的 BOSS 战，都是玩家通关路上的拦路虎。玩家依然能在不断的“受苦”过程中享受到屡败屡战和征服强敌的快感。

本作还简化了武器强化环节，数量众多的武器配合形式多变的法术能让玩家在对付强敌时有更多的选择，这使得本作更加适合新手玩家上手，





同时也使得游戏的玩家对战部分变得更加有趣和耐玩。虽然数量有所减少，但依然有多达 18 个的各具特色的 BOSS 等待着玩家挑战。值得一提的是，由于剧情的关系，本作还设置了多场薪王战。无论是难度还是战斗演出都堪称是本作的最大亮点，最终 BOSS 战在剧情上算得上是系列剧情的“承上启下”，老玩家们在面对最终 BOSS 时难免会感慨万千。而对于想完美本作或者挑战自身的玩家来说，繁多的支线以及随着周目不断递增的难度依然是多周目游戏的主要动力。值得一提的是，本作虽然一如既往地存在帧数不足的缺憾，但游戏的画面实际上相当不错，特别是场景的设计极具特色，给玩家留下了深刻的印象。[ 文 ：三日月 ]



►虽然数量不多，但气势磅礴的薪王战演出依然是本作的亮点之一。

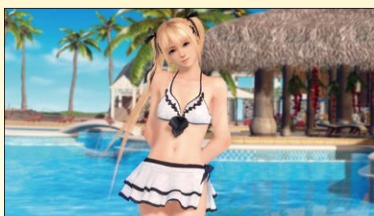
## 死或生 极限沙滩排球3

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 | デッド オア アライブ エクストリーム 3 | 中文版 | 3月24日
Koei Tecmo | 体育 | 对应机种：PS4/PSV



“《极限沙滩排球》系列”是将《死或生》中的女性角色们邀请到一座度假小岛上，共度黄金假期并增进感情的休闲养眼游戏。游戏分为岛主模式和女孩模式，在岛主模式下通过不断完成任务就可以提升角色的满意度，满意度达到100后就可欣赏到告白结局。除沙滩排球外，还有攀岩、抢旗、跳方块等，总计6个小游戏项目，虽然内容不算多，但难度会随机变化，也颇有挑战性。另外游戏中存在着大量服务性的场面，比如传统的日晒系统，妹子们落水后泳衣肩带会脱落，玩家还可以用手中的相机记录下妹子们休闲放松时的曼妙身姿。本作一直在持续更新着各种福利泳衣，后来还增加了“摄影天堂”模式，可以让女孩子们依照玩家指示摆出特定的造型。[文：八重樱]



## 信长之野望 创造 战国立志传

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | 信长の野望·創造 战国立志传 | 日版 | 3月24日
Koei Tecmo | 策略 | 对应机种：PS4/PS3/PSV



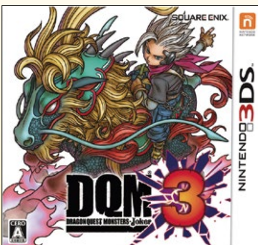
本作是系列第14部正统续作《创造》的衍生作品，以武将个人的视点展开。相比可以扮演城主和军团长的《苍天录》，《战国立志传》可供饰演的武将身分更为丰富，下至家臣、城主，上至军团长、大名都可以自由选择。根据角色立场和身分的不同，游戏的方式也会有所区别，不过整体风格和玩法还是与“《太阁立志传》系列”相去甚远。系统在《创造 PK版》的基础上强化改良，政略部分采用“箱庭内政”，城下町建设的所有设施都会呈现在画面中，会战部分则引入了攻城战、海战等新要素。本作发售后还通过补丁追加了指令和“历史事件编辑”等全新机能，7月28日也推出了官方中文版。[文：苍穹]



## 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3

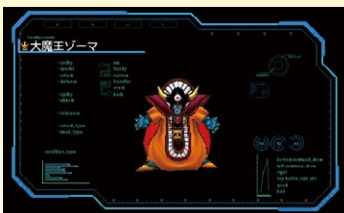
★★★★☆ UCG评分：24

3DS | ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3 | 日版 | 3月24日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边



本作是“《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》系列”的最新续作，世界观与前作共通，玩家会在故事流程中逐步解开高科技建筑的遗迹所残留下来的谜题。除了继承系列传统收录大量独具个性的怪物以外，本作还新增了“骑乘”系统，登场的所有怪物均能进行骑乘，让地图探索方式变得更多样化。

新增的骑乘系统不仅与区域的探索息息相关，在战斗中也能发挥作用。流程到一定程度时解锁战斗骑乘的功能，骑乘怪物时怪物的能力值上升，干劲达到100时更能使出特殊的强力技能，一击改变战局走向。除了以上要素外，本作还准备了骑乘比赛这种娱乐要素，让玩家能在流程以外享受骑乘的乐趣。而想要挑战高难度赛道的玩家，还可以去寻找隐藏





在各个岛屿中的大师赛道，完成这些赛道后能获得各种丰厚的奖励。

作为系列核心的配合系统在本作也进行了一些改动，除了变色配合这种娱乐要素外，最为重要的就是流程通关后解禁的超生配合。这种配合方式能让怪物的加值突破+99的上限变成+★，能力值上限增加并觉醒最后的隐藏特性，还能让配合出来的子代怪物从双亲的特性中选择合适的特性，让培育变得更自由。战斗系统方面没有太大改变，加入了一些细节要素，比如连携攻击、特技相杀等，让玩家能考虑的战斗方案有所增加。[文：果汁]



►千奇百怪的骑乘怪物让人眼前一亮，甚至还有摩托、飞机这种高科技型怪物可供骑乘。

## 初音未来 歌姬计划X

★★★★☆ UCG评分：26

PSV | 初音ミク -Project DIVA- X | 中文版 | 3月24日
SEGA | 音乐 | 无对应周边



作为登陆PSV平台的最新作，《初音未来 歌姬计划X》迎来了大刀阔斧的革新，游戏将Live演出作为主题，玩家除了可以更换角色的服装饰品外，也可以自由搭配演出舞台，舞蹈设计上也力求带来Live演出的临场感。而全新引入的区域任务模式不仅带来了故事性的体验，还将30首曲目按照五种不同的风格印象进行划分，并首次引入了混编组曲和Live编辑模式。这些变化无疑是SEGA对这个系列一次大胆的摸索和尝试，虽然难称完美，但确实令人耳目一新。本作的PS4高清版于2016年8月25日推出，除了对应1080p/60帧的出色体验外，还免费追加了两首新曲目。[文：哪尼]




## 星之海洋5 忠诚与背叛

★★★☆☆ UCG评分：23

多机种 | スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness- | 日版 | 3月31日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PS3



本作是“《星之海洋》系列”暌违7年的正统续作，也是该系列首次登陆PS4平台的作品，讲述了以主角菲迪尔为首的小伙伴们为失忆少女莉莉娅寻回记忆的故事。本作的过场剧情和进入战斗采用了无缝切入的方式，玩家在抵达剧情的目的地或者与野外的敌人展开战斗的时候会就地切入到剧情或者战斗中。本作的系统侧重于道具装备的合成以及角色职能的成长，职能能够给角色带来各种各样的正面负面效果，同时也会影响各角色在战斗时的行动。在通关后玩家还能去隐藏迷宫挑战曾在系列作品里登场的隐藏BOSS。同时PS4版还实现了60帧游戏体验，流程的绝大多数时候都能让玩家享受到高帧数的流畅战斗。本作的官方中文版已在6月9日发售。[文：秋沙雨]



# 四月 APR

**4月1日** 原索尼电脑娱乐（SCE）正式更名为“索尼互动娱乐股份有限公司（SIE）”。


Sony Interactive Entertainment

**4月1日** Square Enix在美国洛杉矶举行《最终幻想15》大型发布会。

**4月1日** Capcom宣布将成立新的“移动业务部门（Mobile Business Division/モバイル事业统括）”，加强移动设备产业投入。

**4月11日**《暗黑破坏神Ⅲ》的世界主设计师Leonard Boyarsky宣布从暴雪公司离职，并转投黑曜石工作室。

**4月12日**《瑞奇与叮当》国行版全球同步上市。

**4月20日** 微软宣布旗下Xbox 360主机正式停产。

**4月21日** 白金工作室社长三並达也退任，原公司董事佐藤贤一接班。

**4月25日** 在Evolution工作室被关闭之后，其团队正式加入到了“《尘土飞扬》系列”开发商Codemasters的大家庭。

**4月26日** SIEJA正式宣布，PSP go掌机因为难以确保零件库存，将会在2016年7月31日停止所有售后服务。

**4月26日** SNK在官方推特上宣布，公司的全名由“SNK Playmore”正式改回“SNK”，理念与口号也改回为原来的“The Future is Now”。

**4月27日** 任天堂官方首次通过推特确认，旗下新一代新主机将于2017年3月发售。

**4月28日** Square Enix官网宣布，公司前社长田洋一被授予“蓝授褒章”。

**4月29日** 经过了一个半月的协商后，微软与狮头工作室员工达成一致共识，确定工作室正式关闭。



## 妖怪三国志

★★★☆☆ UCG评分：21

| 3DS | 妖怪三国志 | 日版 | 4月2日 |
|---|---|---|---|
| | Level-5 | 策略 | 无对应周边 |



由Koei Tecmo开发的策略游戏《妖怪三国志》是《妖怪手表》与《三国志》结合的产物。《妖怪手表》的诸多妖怪们打扮成三国武将悉数登场，围绕着樱花城也就是系列的舞台樱花新镇的城区进行攻城掠地。玩家在战斗结束后可以收服新的妖怪，然后将妖怪布置在己方的领地进行防守或者攻占周边的敌方阵营。由于主要面向低龄玩家受众，本作在战斗系统方面提供了自动和手动两种方式。在自动战斗下，玩家无需安排和确认每一步行动，几乎能够一键完成战斗，从而加快升级的过程。剧情方面虽然恶搞并且有违史实，但游戏中也加入了三国百科，让玩家能够了解到历史人物和著名事件。［文：初心者］



## 尘土飞扬 拉力赛

★★★★☆ UCG评分：-

| 多机种 | Dirt Rally | 美版 | 4月5日 |
|---|---|---|---|
| | Codemasters | 竞速 | 对应机种：PS4/XOne |




本作为2015年12月7日发售的同名PC游戏的主机移植版，在PS4版上能达到1080p/60帧的演出效果，在XOne上虽然画质只能到900p，但帧数和PS4版一样，而且同屏细节更加丰富。作为一款以拉力赛为主题的竞速类游戏，本作收录了各种牌子以及各个时代的不同车辆，其中不乏一些上世纪60、70年代的经典车型。另外还有多达36条位于蒙地卡罗、波厄斯郡以及阿尔戈利斯的真实赛道，赛道长度从4到16公里不等。本作的驾驶体验十分真实，玩家可以通过设置不同程度的辅助功能来适合自己的游戏水平以达到最好的游戏体验。在后续更新中还加入了多条赛道以及玩家对战模式。［文：三日月］



## 量子破碎

★★★★★ UCG评分：27

| XOne | Quantum Break | 中文版 | 4月5日 |
|---|---|---|---|
| | Microsoft | 动作射击 | 无对应周边 |




以《马克斯·佩恩》、《心灵杀手》而闻名于世的Remedy在沉寂多时之后，终于推出了这款富有新意的游戏。游戏玩法采用的是Remedy最拿手的越肩视角射击，不过同样加入了与众不同的全新系统。在本作中，主人公杰克·乔伊斯在机缘巧合下掌握了操控时空的能力，随着剧情的展开，他的能力逐一觉醒，包括时间爆炸、时空冲刺、时间护盾等。而且这些能力都是独立运作的，玩家可以用多种能力形成配合，由此衍生出多姿多彩的战术。由于剧情上的关系，游戏会经常出现时间停止的场景，出色的创意搭配优秀的美工，使得原本并不出众的画面也能让人赞叹不已。



《量子破碎》是一款纯粹的单机游戏，它没有任何联网要素，也没有多周目的设定，只是剧情中会有多个分支。游戏一共5幕，前4幕的最后玩家要面临二选一的抉择，你的选择会导致众多重要角色的生死，从而对后续剧情走向产生重大的影响。游戏中还存在着数量繁多的收集要素，帮助玩家理清错综复杂的故事线。为了强化剧情演出，游戏不但请知名演员出演主要角色，而且让这些演员拍了一部真人剧集。参加演出的知名角色包括肖恩·阿什莫（《X战警》系列中的冰人）、埃丹·吉伦（《权力的游戏》中的“小指头”）等。当每一幕结束后，玩家就会看到这些剧集，而你的选择也会使得剧集的剧情产生巨大的变化。这种别出心裁的联动方式让玩家也有了重复挑战的动力。玩家可以在Xbox LIVE上免费下载全部真人剧集，以便在游戏中流畅地观看。［文：纱迦］





►当时间暂停时，只有主人公和部分敌人能行动。

## 瑞奇与叮当

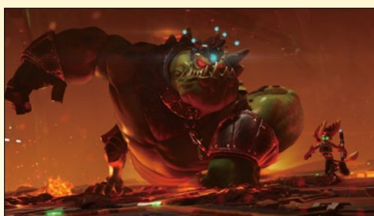
PS4 PRO ★★★★☆ UCG评分：25

PS4 Ratchet & Clank 中文版 4月12日

SIE 动作冒险 无对应周边



本作为2002年同名游戏的高清重制版，其主要玩法和基本系统保持了系列一贯特色。不过虽然名义上是高清重制版，但本作的游戏系统相比原来版本的《瑞奇与叮当》有着不小的区别。玩家在本作中操作的依然是瑞奇与小机器人叮当，游戏中为了突显两者的不同还专门为他们设置了不同的关卡和谜题。和系列之前几作类似，无论是故事剧情还是游戏玩法依然是以轻松幽默的风格为主，新武器例如跳舞球、马赛克枪和变羊枪不光效果搞笑，而且威力巨大。另外本作的难度也不高，宜人的玩法结合逗趣幽默的游戏元素使得本作的游戏体验相当愉快。值得一提的是，本作的国行中文版与美版同步发售。[文：三日月]



## 星际火狐 零

★★★★☆ UCG评分：23

Wii U スターフォックス ゼロ 日版 4月21日

Nintendo 射击 对应amiibo



本作是任天堂旗下人气系列《星际火狐》时隔10年的新作，游戏以N64平台的《星际火狐64》为基础开发，剧情和关卡都在原来的基础上进行了重新制作。大名鼎鼎的白金工作室也参与了本作的开发工作，与宫本茂的强强联手带给玩家一个有新感觉的《星际火狐》。游戏中的载具有战斗机、步行者、螺旋飞翼和陆地霸王四种，以应对不同的任务需求，玩家需要发挥每种载具的特点，才能顺利地攻略关卡。另外为了突显主机的特性，这次还加入了GamePad的应用，将移动和瞄准分离，移动用摇杆，瞄准操作则交给了陀螺仪。虽然一开始会有些不适应，不过习惯后可以实现更自由的射击。[文：乌冬]



## 子弹少女2

★☆☆☆☆ UCG评分：-

PSV バレットガールズ2 日版 4月21日

D3 Publisher 动作射击 无对应周边



由D3开发的美少女动作射击游戏《子弹少女》的续作，游戏以军事和校园为题材。讲述社团"游击部"的成员们日常进行各种安全（不会伤害身体只会打烂衣服）的军事演习的故事。游戏中玩家除了跟其他成员战斗以外，还会遇到直升机和坦克等大型兵器。游戏中枪械种类繁多，还有手榴弹、火箭筒等武器可供玩家选择。战斗系统还加入了全新的闪避射击动作。这次在前作的基础上还增加了对手学园，使得参战角色更多。演习结束之后，玩家还可以对打败的妹子进行各种不可描述（不伤害人体）的"拷问"，而且这次还加入了双人同时拷问模式，小道具数量大幅增加，场面非常糟糕。[文：宇宙人]



## 萝洁与黄昏之古城

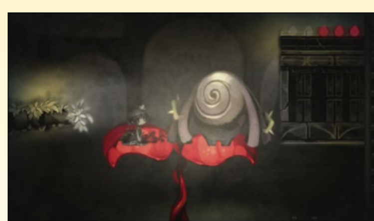
★★★☆☆ UCG评分：23

PSV ロゼと黄昏の古城 日版 4月26日

日本一 平台动作 无对应周边



本作是由《萤火虫日记》的制作人古谷优幸制作的横版动作解谜游戏，游戏继承了《萤火虫日记》那种清新可爱但充满了血腥味的游戏风格。游戏中玩家可以随时在萝洁和巨人之间切换，巨人坚硬无比可无视陷阱和敌人的威胁，而萝洁可以对场景中的物体吸血或者赋予血液，物件被赋予了血液之后才会恢复时间流动。两人要利用各自的能力互相合作，逃离一座即将崩坏、时间被停止了的城堡。游戏整个流程几乎没有台词，但是萝洁吸收了特定场景的血之后能够窥探到记忆映像，再加上游戏中还有文献收集，让玩家能从中梳理出本作背后的剧情。之后，本作还推出了官方中文版。[文：宇宙人]



## 异形国度

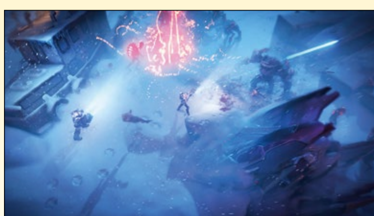
★★★★☆ UCG评分：-

PS4 Alienation 中文版 4月27日

Housemarque 动作射击 无对应周边



本作是由《死亡国度》开发组带来的又一款俯视角双摇杆射击力作，无论是联网或者本地，都支持4人同屏游玩，P2P形式的联网模式也保证了联机的稳定。游戏中玩家要面对数量庞大的"生化丧尸"与"异形生物"，在尖端武器的帮助下，利用自己风骚的走位与它们一决死战，多变的职业技能搭配可以让不同习惯的玩家轻松上手。地图各具特色，关卡丰富多变，细节设计精良，任务类型也充足有趣，多种难度与额外等级的引入使得其更具生命力。在联网模式下玩家还可以接到每日不同的联网挑战。在PS4强大的机能加持下，游戏画面达到同类游戏中的顶尖水平，爆炸后炫酷的粒子效果与铺天盖地的怪物令人热血沸腾。[文：六等星]



## 2016年度十佳游戏

- ◆奥丁领域 里普特拉西尔
- ◆极限竞速 地平线3
- ◆战争机器4
- ◆泰坦天降2
- ◆女神异闻录5
- ◆怪物猎人 物语
- ◆精灵宝可梦 太阳/月亮
- ◆苍翼默示录 神观之梦
- ◆传颂之物 两位白皇
- ◆Fate/新世界



果汁

《怪物猎人 物语》、《Fate/新世界》攻略作者。

**年度感言** 个人玩的游戏其实非常杂，RPG和FPS都非常喜欢，不过《极限竞速 地平线3》算是一个例外，它以美丽的景色和极大的自由度俘虏了我，一度成为下班时间后最想摸的游戏。今年印象特别深刻的就是年初的一款重制游戏《奥丁领域》，在系统改进后终于有幸接触这一款充满浪漫主义的艺术作品，光是里面几对情侣的故事就足以打动我，更别说是结局那壮丽的重生场景了。

4月 APR

## 星之卡比 机械行星

★★★★☆ UCG评分：-

3DS 星のカ-ビィ ロボボプラネット | 日版 | 4月28日
Nintendo | 动作 | 对应amiibo



这是“《星之卡比》系列”在3DS上的第二作。游戏沿用了前作的3D建模与关卡设计，增加了几个新形态与机器人系统，让游戏的玩法产生了变化。系统的重点完全放在了机器人身上，在关卡中设计了许多机器人专用的机关，而且机器人和卡比一样，能够吸收某些敌人的能力并作用于场景的解谜。在乘上机器人后，卡比的攻击范围变得更加广阔有力，加快了整个游戏的节奏。在本篇之外，游戏内还提供了能操作梅塔骑士的《梅塔骑士GO 回归》、能挑战BOSS的《BOSS淘汰战》、轻松休闲的《卡比的3D挑战》、捏他《怪物猎人》的《大家的卡比猎人》这几款小游戏，给玩家们换换口味。[文：昂星团]




## Punch Line

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 パンチライン | 日版 | 4月28日
5pb. | 文字冒险 | 对应机种：PS4/PSV



风格独特的本作是由参与制作了《Ever17》、《Remember11》等作品的知名脚本家打越钢太郎倾力打造的一款文字冒险游戏。实际上这是相关联动企划的内容之一，同名动画早在2015年4月就已播出。游戏中以3D建模重现了奇妙的世界观，男主角游太因为某个契机而灵魂出窍，为了取回肉体，他不得不在自己居住的公寓古来馆中游荡。然而如果他看到了女孩们的内裤，地球就会惨遭毁灭……游戏中需通过恶作剧去增加游太的灵力，再用连锁恶作剧来控制女孩的行动，以此推进故事发展，最终发现世界的真相。相比动画版，游戏对角色的描写要更深入一些，可惜整体流程基本没有变化，仅结局会有些许差异。[文：古林]



5月 MAY

# 五月 MAY

**5月2日**《COD 无尽战争》正式公布，购买豪华版本可获得《COD 现代战争 重制版》数字版游戏，但重制版《MW》无法单独运行。

**5月3日** 经过多次延期之后，稻船敬二的《洛克人》精神续作《神威9号》终于确定具体发售日。

**5月11日** EA宣布《星球大战 战场前线》实际销量超过1400万份，系列续作已在筹备之中。

**5月11日** 迪士尼宣布关闭旗下的Avalanche Software游戏工作室，同时砍掉所有主机游戏业务。

**5月13日**《守望先锋》结束为期8天的测试活动，官方宣布此次测试玩家数量达到970万。

**5月13日** 久多良木健卸任Marvelous分社长职务。

**5月23日**《神秘海域4》发售一周后，在全球范围内创下了270万份销量的成绩，成为PS4主机上销售速度最快的第一方游戏。

**5月20日** 任天堂正式下调2DS掌机售价，减价幅度为20美元，售价从之前的99.99美元降至79.99美元。

**5月22日** PS4主机全球累积销量突破4000万台。

**5月26日** 媒体首次爆料称XOne将推出一台瘦身40%的新型号主机。







**5月29日** 由微软Xbox中国主办的第一届《光环》中国官方锦标赛正式开赛。

**5月31日** 瑞典游戏发行商Starbreeze宣布以3000万美元的价格购得《劫薪日》的版权，并确认将开发系列第三部作品。

## 2016年度十佳游戏

- 黑暗之魂Ⅲ
- 刺客信条 埃齐欧合集
- 生化危机6
- 最终幻想15
- 泰坦天降2
- 异形国度
- 初音未来 歌姬计划 未来之音
- 极光游侠
- FURI
- 剑风传奇无双

**六等星**

《剑风传奇无双》、《极光游侠》攻略作者，《最终幻想15》攻略参与者。

**年度感言** 作为热衷于在游戏中感受到创新与激情的奖杯爱好者，今年虽然沙盒众多，但是仍有许多不错的硬派游戏。上半年的《黑暗之魂Ⅲ》就足够我度过半个年份。并且今年独立游戏也展现出其惊人的素质，同朋友一起争抢《FURI》与《极光游侠》首白的那段日子现在仍历历在目。放松的时候也有像《泰坦天降2》的射击力作与《歌姬计划FT》的音乐治愈，苦苦等待的《最终幻想15》也在不眠不休中肝完。

## 为战而生

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 Battleborn | 中文版 | 5月3日
2K Games | 角色扮演 | 对应机种：PS4/XOne




融合了主视角射击、角色扮演和竞技元素的《为战而生》本质上是一款MOBA游戏，在其对战模式中，10位玩家将展开5对5的交战，而游戏的最终目的却并不是比拼杀死敌人的数量，而是要尽可能达成模式中的目标，例如摧毁敌方的蜘蛛机器人炮塔或是让尽量多的杂兵被我方的熔炉吞没等等。同时游戏还有让5位玩家携手合作通关的剧情模式。在游戏发售时能够选择的英雄已经多达25个，并且在后续更新中加入了更多英雄和新的对战模式以及故事关卡。可惜本作因发售时间与暴雪的超热门大作《守望先锋》严重撞车导致人气低迷，只能说是生不逢时。目前游戏已经进入大减价阶段，正是入手好时机。[文：稀饭]



## 神秘海域4 盗贼末路

PS4 PRO PS4 ★★★★★ UCG评分：30
Uncharted 4:A Thief's End | 中文版 | 5月10日
SIE | 动作冒险 | 无对应周边

作为最后一部以内森·德雷克为主人公的《神秘海域》系列"正统作品，借助于PS4的强大机能，本作在各方面都有不小的进步。在画面上，人物建模的细节变得更加丰富，在视角拉近之后甚至能看清面部的皱纹、胡须、疤痕等。这种对细节的极致追求在游戏场景中也随处可见，会被粘上的泥土、被轮胎压出的泥印、自然摆动的树叶……从草原到山丘的美丽风光让人赞叹不已，而游戏提供的照相模式则能随时将这一切记录下来。本作全程的过场动画都是即时演算，角色替换了服装之后将直接在过场中体现。系统方面，绳索的加入让德雷克能够探索的地点变得更多，而汽车驾驶这种探索方式则意味着游戏的场景变得更大。虽然整体上是线性流程，但本作在某些章节中提供了几个不小的沙箱地图，玩家可以驾驶汽车在其中随意探索。另外，本作对潜行部分进行了强化，在大部分的战斗中玩家都可以通过潜行来暗杀掉所有的敌人。在剧情上，老牌搭档苏利文以及艾莲娜依然会和德雷克继续探险，而内森的哥哥山姆·德雷克的加入让玩家们对内森的过去有了更多的了解。这是内森·德雷克关于友情、爱情、亲情的最后一趟寻宝之旅。

除了单人模式提供的22个章节（另有序章与终章）外，本作如前作一样提供了多人模式。支持10人同时进行游玩的多人模式提供了据点防卫战、团队决死战、夺宝战等多种竞技类型。顽皮狗在本作发售之后对多人模式进行了长期的更新，增加了新的地图与新的武器等。［文：余烬］

►画面的提升使人物面部的细节清晰可见。

## 毁灭战士

多机种 ★★★★☆ UCG评分：24
DOOM | 中文版 | 5月13日
Bethesda | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne

在系列世界观的基础上，本作开启了新世代的重生之路，此次玩家将深入地狱的核心大闹一番。作为老式射击游戏的代表，本作采用了许多老派射击游戏的设定，例如生命值不会自动回复、重视跑跳走位等操作的战斗节奏，这些都让本作和如今的主流射击游戏区别开来。单人战役方面，玩家可以同时携带十余种武器，如同移动军火库一般屠戮敌人。多人联机内容上，本作拥有强大的自定义要素，玩家除了可以游玩制作组精心准备的固定对抗模式外，还可以发挥想象力，对场景、规则、甚至是玩法进行改动来自建游戏内容。不过，必须说明的是本作的多人模式采用了谷歌服务器，所以要用特殊方法才能正常连接游玩。［文：筒子君］

## 野兽之影

PS4 ★★★☆☆ UCG评分：22
Shadow of the Beast | 中文版 | 5月17日
SIE | 动作 | 无对应周边

游戏的原作于1989年发售，在当时是个质量与评价都很高的作品，本作则是这款作品时隔多年后的完全重制版。除了背景设定沿用了原版外，关卡、画面、战斗等要素焕然一新。本作虽然采用了2D横版动作的玩法，但人物场景全使用3D建模，同时还在关卡内设置了几个需要利用3D场景互动且颇有难度的解谜要素。玩家可以自由选择难度进行关卡，高难度游戏需要熟练的操作才能得心应手，此外还可以用不同难度下的关卡得分与全世界玩家进行分数比拼。战斗系统是本作的核心，游戏为主人公设计了流畅的连击和反击系统，一旦熟练下来就顺畅无比，此外还有能瞬间击杀大量敌人的狂暴之链，令战斗更加爽快。［文：昴星团］

## 喧哗番长 少女版

PSV ★★★★☆ UCG评分：-
喧哗番長 乙女 | 日版 | 5月19日
Spike Chunsoft | 文字冒险 | 无对应周边

《喧哗番长 少女版》是Spike Chunsoft旗下的"《喧哗番长》系列"作品的最新作。本作和系列一贯的硬汉风格不同，并不是动作游戏，而是文字冒险游戏。本作讲述主角鬼岛光代替双胞胎弟弟进入不良高校就读的故事，在入学不久，光就在学校里遇到了各式各样的不良少年，在拳脚交加的打斗之中与他们培养起了羁绊与友情，又或者是更深一步的感情。虽然游戏类型和整体风格不同于原作系列，不过"学园故事"、"不良少年"、"打架斗殴"等要素都保留了下来，并成为本作的最大卖点。在游戏里玩家还需要利用类似于音游般的系统来与对手进行战斗。本作的Fan Disc将于2017年内发售。［文：秋沙雨］

## 我的英雄学院 全面开战

3DS ★★★☆☆ UCG评分：-
僕のヒーローアカデミア バトル·フォー·オール | 日版 | 5月19日
BNEI | 格斗 | 无对应周边

本作是根据堀越耕平的少年漫画《我的英雄学院》改编的掌机平台格斗游戏，继承了漫画的世界观。每个英雄都拥有名为"个性"的超能力，与他人对战时玩家需要在屏幕下方成功操作"个性"控制才能成功发动超能力，从而更加轻松地获得比赛的胜利。操作的方式随不同的英雄而改变，既有连打，也有长按，多样化的玩法令人爱不释手。玩家可操作的角色多达14人，游戏中还准备了4种模式可供选择，除包含了剧情的"英雄学院模式"外，还有自由度更高的"自由作战模式"、为高手玩家准备的"挑战模式"以及"通信对战模式"。另外本作还可以通过读取QR二维码的形式解锁英雄们的新服装。［文：八重樱］

## 守望先锋

PS4 PRO ★★★★☆ UCG评分：27

多机种 Overwatch | 美版 | 5月24日

Blizzard | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne

虽然是暴雪首次涉足FPS领域的完全新作，但《守望先锋》无疑是今年话题性最高的游戏之一，即便在非玩家群体里也因为“性感臀部”而引发了二次创作的热潮。作为一款6对6的多人竞技游戏，本作与传统FPS作品最大的差异在于，每个角色都有着个性鲜明的特点与能力，并以进攻、防御、重装和辅助等类型加以区分，玩家个人能力固然重要，但合理的分工与团队间的配合同样是决定胜负的关键因素。而威力强大的“必杀技”不仅让战斗变得更加刺激爽快，也让千钧一发之际的惊天逆转成为可能，每场对局都充满了未知的变数。这样的设计不仅兼顾了竞技性与对抗性，也尽可能满足了不同的玩家群体，无论是高手或是新人，都可以各司其职并享受其中的乐趣。游戏初始的可用角色数量为22名，目前已经追加到24名，官方也持续不断地对每个角色的能力进行修改与调整，尽可能保持游戏的平衡性，并且让所有的角色都有较高的出场机会。

对于一款在线游戏而言，后续更新才是维持热度与新鲜感的重要因素，《守望先锋》在发售之后也在不断追加各种免费的新内容。除了新角色和新地图之外，游戏模式也在不断丰富，既加入了紧张刺激适合竞技玩家的“竞技模式”，也结合原本的乱斗模式，推出了形式多样适合休闲玩家的“街机模式”，相关赛事在全球范围内如火如荼地展开。此外，配合奥运会、万圣节、圣诞节等热点，官方则非常应景地推出了配套的活动内容，包括专属皮肤、道具以及特别的地图装扮等，很大程度上保证了游戏的生命。［文：哪尼］

►本作英雄众多，个性突出，使用手感也各不相同。

## 忍者神龟 曼哈顿变异体

★★★☆☆ UCG评分：20

多机种 Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan | 美版 | 5月24日

Activision | 动作 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360

由动作游戏名厂白金打造，使用的题材又是玩家们最为情怀满满的《忍者神龟》——《曼哈顿变异体》的确显得非常吸引人。在游戏当中，玩家能够控制其中一只神龟，和AI控制的三位伙伴一起，在纽约曼哈顿的高楼大厦以及复杂的下水道，挫败以施莱德为首的大脚帮策划的一系列阴谋。游戏中的动作元素颇强，四只神龟都有不同的动作，还可以装备四个忍术，部分忍术甚至能够让两只神龟一起发动威力强大或是效果惊人的连携忍术。但是游戏本身的总体素质有点对不起白金以往的水准，例如游戏中无论是隐藏BOSS登场还是收集都是完全随机，并以此强行提升游戏耐玩度，而且只要不到5小时即可通关，内容太少。［文：稀饭］

## 罪恶装备 未知次元 启示者

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR- | 日版 | 5月26日

Arc System Works | 格斗 | 对应机种：PS4/PS3

时隔多年后奇迹般复活的“《罪恶装备》系列”在进入Xrd（未知次元）时代后，放下了硬核格斗游戏的高身段，在培养初学者方面下了大工夫。教学模式寓教于乐地教导新玩家，从连段练习到实战中的立回方式都应有尽有，甚至还将对战过程细化，一步一步培养玩家脑海中的对战思路。故事模式采用全动画影像，精彩的内容中并未穿插格斗要素，即使是完全不擅长格斗游戏的玩家也不会在欣赏剧情方面受到阻碍。另外本作中引入了同社作品“《苍翼默示录》系列”的帅气模式，即便是完全不懂格斗游戏的玩家，也能通过按键连打轻易地使出华丽的连段。新角色的加入也让老玩家能够获得新鲜感。本作随后还推出了中文版。［文：白菜］

## 勇者斗恶龙 英雄集结II 双子之王与预言的终结

★★★★★ UCG评分：27

多机种 ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり | 日版 | 5月27日

Square Enix | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/PS3/PSV

被广大玩家戏称为“DQ无双”的《勇者斗恶龙 英雄集结》，在首作大受好评之后，仅过一年就推出了续作。和前作相比，本作在故事上并无直接关联，依然是采用系列经典角色乱入到故事发生的异世界的设定。这次登场的角色阵容相比首作有较大不同，4名原创角色都是全新的，首作中出现过的系列经典角色只保留了5名，另外加入了米妮亚、特鲁内克、玛莉贝尔、库库鲁、贾波这5名新的经典角色。本作加入了更多来自“《DQ》系列”的经典元素，让游戏更加偏向于角色扮演方面。每位角色的特技和咒文数量都大幅增加，此外还加入了熟练度的设定。虽然会耗掉玩家更多的时间，但也让游戏变得更加好玩。本作也没有忽视动作性方面的表现，特定角色拥有取消、派生、弹返、架招等特殊系统，让动作游戏玩家也有了深入钻研的动力。游戏还加入了大地图的概念，玩家可以在大地图上探索和战斗，同时还有天气变化，可以说是对系列未来的一次全新尝试。

本作的另一大进化点是加入了联机模式。联机模式最多支持1～4人，目的是挑战线上的独有迷宫。联机模式的敌人被设计得十分强大，只有4位高等级玩家齐心协力才有打过去的希望。联机模式可以直接继承故事模式的数据，而在联机模式中获得的强力武器和饰品又能在故事模式中使用，这样就能刺激玩家去联机。首作免费更新的良心传统也被继承下来，游戏通过后续更新补齐了首作的全部角色，还追加了新的玩法。稍后推出的中文版能与日版联机，十分贴心。［文：纱迦］

►本作的两位主人公加入了转职系统，特技、咒文、能力都可以部分继承。

## 福尔摩斯 恶魔的女儿

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 Sherlock Holmes: The Devil's Daughter | 美版 | 5月27日
Focus Home Interactive | 文字冒险 | 对应机种：PS4/XOne



本作是著名推理破案游戏“《福尔摩斯》系列”的最新作，游戏一共分为5个案件，在最后一个案件中会揭示恶魔的女儿这一主题。游戏采用在欧美有着悠久传统的点击冒险玩法，这次可探索的区域为历代最大。在每个案件中，玩家都需要扮演福尔摩斯，在案发地点四处收集线索、询问证人，然后根据线索推理出真正的犯人。独特的道德选择系统让玩家可以在结案时根据自己的价值观来决定如何处置犯人。尽管看上去十分复杂，但游戏的推理难度不高，即使失败也有机会补救，遇到心烦的谜题如果不在意评价还可以选择跳过。游戏中还加入了大量迷你游戏，不过部分迷你游戏设计得不好，反而影响了游戏心情。[文：纱迦]



## 死亡岛 终极版

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 Dead Island：Definitive Edition | 美版 | 5月31日
Deep Silver | 动作冒险 | 对应机种：PS4/XOne



本作是《死亡岛》初代和《死亡岛 洪流》两部作品的合集，在《死亡岛2》不幸夭折，其他系列作品又没有达到家用机大作高度的如今，这是目前本世代家用机上惟一能够玩到的系列作品。本作的整体画面进行了高清化，鉴于作品本身的画面并不出挑，所以高清版带来的画面提升颇为明显，在玩家屠杀丧尸时获得的视觉体验也更上一层楼。但同时游戏也存在没有修复旧版BUG，反而产生了更多新BUG等问题。不过游戏整合了两作的所有DLC，而且内置了像素风格的小游戏《死亡岛 原始复仇》。如果想要爽快，本作还有强化击飞模式可选。所以对于系列的死忠和核心向的打丧尸爱好者来说，仍然非常值得一买。[文：稀饭]





# 六月 JUN

**6月1日** 微软下调XOne主机售价，所有版本降价50美元，500GB普通版主机售价降至299美元。

**6月9日** 游戏开发商Remedy透露手中有两款新作正在制作中，新作将不会继续与微软保持独占合作。

**6月10日** 任天堂宣布3DS全系列掌机全球总销量突破6000万台。

**6月13日** 各大游戏厂商相继召开E3展前发布会。

**6月13日** 育碧关闭卡萨布兰卡工作室。

**6月13日** XOne S新型主机在E3展前遭到曝光，随后微软在发布会上确认新产品将于8月上市。

**6月13日** 雷蛇公布新款开源VR设备，售价399美元。

**6月14日** 育碧公布30周年纪念活动，每个月在PC平台向玩家赠送一款经典育碧游戏。

**6月16日** 微软再次对旧版本XOne主机进行调价，各种套装仅售279美元（七月末再次降价为250美元）。

**6月21日**《魔兽》真人电影在我国上映半个月后，全球累计票房达到3.77亿美元，打破游戏改编电影票房纪录。

**6月21日** 腾讯与软银达成协议，以86亿美元的价格从其手中购得了《皇室战争》开发商Supercell的大量股份，正式成为其母公司。






6月26日 Oculus版本更新后移除硬件检测，允许独占游戏使用其他VR设备游玩。

## 镜之边缘 催化剂

★★★☆☆ UCG评分：21

多机种 Mirror's Edge Catalyst | 中文版 | 6月7日
EA | 动作 | 对应机种：PS4/XOne



这是一款第一人称视角的跑酷游戏，玩家要扮演主人公费丝在城市的建筑与建筑之间，以跑酷的方式进行移动并完成任务。城市的建筑多以白色为主色，使得画面非常干净，使玩家能够轻松地判断附近的地形。在跑动中遇到障碍的话，可以用跳跃、滑铲等操作跨越，以保证冲刺的速度不减，这比较考验玩家的观察、反应和操作能力。游戏中有少许的战斗要素，主人公赤手空拳的搏斗无法对敌人造成可观的伤害，反而在保持快速的移动中给予敌人攻击则能轻易将其秒杀，在平时的跑酷中可以迅速将敌人撂倒然后全力逃走，于封闭空间内则可以利用踩墙反跳帅气地解决敌人。游戏还里有众多的挑战，挑战纪录可以联网上传，与全世界的玩家一分高低。[文：昴星团]



## 逆转裁判6

★★★★☆ UCG评分：26

3DS 逆转裁判6 | 日版 | 6月9日
Capcom | 文字冒险 | 无对应周边



“《逆转裁判》系列”的第6部正统续作，从丰富的登场角色与系统玩法看来，本作也是名副其实的集大成之作。主角为系列两大台柱的成步堂龙一与王泥喜法介，首次在正传作品中走出日本这一舞台，来到了神秘的灵媒之国“克莱因王国”，并在两国法庭上掀起逆转的风暴。游戏剧情补全了关键角色的过去，铺设出通往未来的新道路。除了以往的心理枷锁、看破、心灵探测等主角特有能力外，还再度采用了宝月检察官的科学搜查。而从画面中指出文字矛盾的“灵媒幻想”以及比对两段画面不同之处的“映像对比”都是本作新增的法庭系统，具有一定的难度，让游戏性有了进一步的突破。[文：古林]



## 2016年度十佳游戏



- ◆精灵宝可梦 太阳/月亮
- ◆塞尔达无双 海拉尔全明星
- ◆塞尔达无双
- ◆初音未来 歌姬计划X
- ◆SD高达G世纪 创世
- ◆口袋铁拳
- ◆逆转裁判6
- ◆勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结
- ◆蝙蝠侠 阿克汉姆VR
- ◆刺客信条 埃齐欧合集

马修

《口袋妖怪 / 精灵宝可梦 二十周年特辑》负责人。

**年度感言** 由于以往累计拖欠太多，2016 年的游戏时间中几乎有一半是在填坑，其中《塞尔达无双》因为与 3DS 版《海拉尔全明星》的联动以及其他 DLC 的购入也重新填坑，本来打算依然以画面更出色的 Wii U 版《塞尔达无双》为主，没想到能随时随地玩以及剧本更全的 3DS 版成为了更主要的游玩对象，由于坑太大，以至于两个大坑都没填完的情况下，又迎来了《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》，既然真 · 本命游戏到来，那就一切退让吧。

## 方根书简

★★☆☆☆ UCG评分：21

多机种 | √Letter ル-トレタ- | 日版 | 6月16日
角川Games | 文字冒险 | 对应机种：PS4/PSV



作为“角川游戏悬疑系列”的开山之作，游戏将人文文化与历史故事结合，为玩家们讲述了一段“融化被冻结了的过去、向未来踏进一步的人生故事”。实景取材的精美插画配上箕星太朗的人设设计，在轻快的音乐风格下，故事的舞台岛根县仿佛就像真实存在过一般。玩家们将以信件为线索，一层层挖掘，通过对事物进行推敲，对人物展开审问等丰富的玩法，不断解开故事背后的真相。并且随着周目的递进与选择的不同，故事的走向也更加匪夷所思，将人性中那份阴暗，那份坚强与温柔展现得淋漓尽致。可惜对于一款文字游戏而言，太过突兀的剧情展开引发了许多玩家的不满。游戏的中文版紧随日版发售，是一大亮点。[ 文：六等星 ]




## 太鼓之达人 到处咚！神秘的冒险

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | 太鼓の達人ドコドン！ミステリ-アドベンチャ- | 日版 | 6月16日
BNEI | 音乐 | 无对应周边



BNEI 今年在主机平台推出的惟一一款《太鼓之达人》，游戏收录了 70 首以上的人气曲目，是 3DS 平台上该系列收录曲目最多的一部作品，游戏发售后也持续追加丰富的 DLC 内容。和以往一样，本作也搭载了冒险模式，并进行了大幅强化。玩家可以组成最多 8 人的冒险队伍，前往希腊、南极和复活岛等神秘地区，以演奏太鼓的形式进行 16 人大混战，场面非常壮观。游戏中登场的怪物超过 100 种，只要在战斗中将其打倒便可以加入到自己的队伍中。此外，在多人游戏模式中，玩家还可以使用冒险模式中培养的角色，与其他 3 名玩家进行合作或对战。[ 文：哪尼 ]



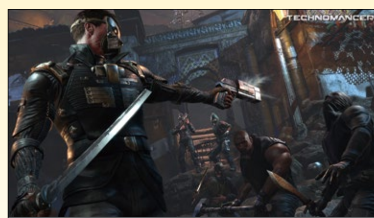
## 科技巫师

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | The Technomancer | 美版 | 6月21日
Focus Home Interactive | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/XOne



《科技巫师》使用了和开发商 Spiders 之前的作品《火星战记》相同的世界观，只是这次的主角变成了新手科技巫师 Zachariah，为了逃避秘密警察的追捕而亡命天涯。玩家在游戏当中会面临数个艰难的道德选择，其中还包括了一个终极选择——是告诉人民地球已经毁灭，来引发火星上的革命，还是隐瞒真相来保持如今的安稳？游戏沿袭了《火星战记》的不同战斗风格天赋树设定，但是整体内容变得更加丰富，也有不少酷炫的战斗技能，而在剧情表现上也显得更为大胆，结局多达 5 个。游戏甚至还延续了《火星战记》的制作系统，让玩家可以打造装备和武器，和同伴之间也能够发展出超越友情的浪漫关系。[ 文：稀饭 ]



## 神威9号

★★☆☆☆ UCG评分：16

多机种 | Mighty No. 9 | 中文版 | 6月21日
Comcept | 动作 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360/Wii U



本作是一款向初代《洛克人》致敬，由冠有“洛克人之父”之名的稻船敬二带队制作的作品。玩家在游戏里要操作 Beck 越过重重障碍，打败失控暴走的机器人。开始游戏前可以选择难度，玩家可以根据自身的实力选择合适的难度。在游戏前期，Beck 要面对它的同系（神威系）机器人，打败它们后可以吸收并获得能力，把这些能力用于闯关和 BOSS 战中。Beck 的武器对 BOSS 有克制的设定，用克制武器攻击能造成更大的伤害。在闯关之余，游戏还给玩家准备了多个极具难度的挑战关卡，更有系统自带的成就，每个成就的达成难度都不低，喜欢高难度和自虐的玩家可以来挑战。下载了本作的 DLC 后，还可以使用另一个机器人角色 Ray。[ 文：昴星团 ]



## 生化危机 安布雷拉军团

★★☆☆☆ UCG评分：-

PS4 | バイオハザ-ド アンブレラコア | 中文版 | 6月23日
Capcom | 动作射击 | 无对应周边



以“3 对 3 对抗”为主题的外传性质作品，玩家扮演拥有精良装备的雇佣兵，要在丧尸和生化怪物肆虐的环境中完成回收样本、击杀目标等任务。单人游玩的“实验模式”仅仅相当于系统教学，在线模式包含重生赛、统治赛、收集赛、保护者、目标猎人、DNA 猎人、特殊 DNA 猎人、项圈战争 8 种玩法。对战时的打法也不完全围绕着举枪对射，埋伏在暗处伺机用丧尸镐近身肉搏、设法破坏丧尸干扰器、让怪物对对方群起而攻之都是本作独有的战术。游戏发售后还通过免费更新的形式追加了洋馆和兰祥这两张新地图，以及全新的“四名幸存者”玩法。克里斯、里昂、威斯克等 6 名系列角色的头套则需付费购买。[ 文：苍穹 ]



## 牧场物语 3个村庄的重要伙伴们

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS 牧场物语 3つの里の大切な友だち | 日版 | 6月23日
Marvelous | 模拟经营 | 无对应周边




本作是人气模拟经营游戏“《牧场物语》系列”的最新作，最大的卖点就是把据点设定为3个村庄，并且都展现了3种不同的国家风格，让玩家能体会到美国西部、和风以及南国风情。结婚候补角色的特点也和村庄特色融合，体现了不同国家的风格。在系统方面则进行了更多人性化的改进，料理Buff增强了料理的存在感，效果牧场圈要素让牧场生活变得更为简便，而耕地和砍树等动作只需要连续按A键便可持续执行。动物方面除了经典的牛、羊等动物外，还能饲育宠物，宠物不仅可以帮助玩家干农活，而且种类丰富。除了猫、狗等经典宠物外，还有水豚这类可爱的动物。[文：果汁]



## 路弗兰的地下迷宫与魔女旅团

★★★☆☆ UCG评分：26

PSV ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団 | 日版 | 6月23日
日本一 | 角色扮演 | 无对应周边



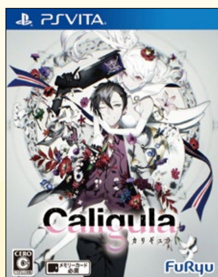

日本一出品的一款极富个性的DRPG。在本作中，玩家扮演不会说话却有自主意识的传说之书“妖路历程”，追随“暮色的魔女”多尼雅的命令，带领着人形兵探索危机四伏的地下迷宫。本作共有八个职业：星骑士、要塞步兵、忍武士、境界向导、戏剧舞者、疯狂猛禽、哥特人偶和恶魔收割者，玩家需要结合这八个职业的能力，集结由五个魔女旅团组成、人数最多可达40人的人形兵大军向各路强敌发起挑战。魔女旅团的设定让玩家能够更加灵活地调节自己的战术以及更好地发挥各大职业的优势。值得一提的是，中二度满分的奖杯获得条件描述也是本作的亮点之一。[文：三日月]



## 卡里古拉

★★★☆☆ UCG评分：-

PSV Caligula -カリギュラ- | 日版 | 6月23日
Furyu | 角色扮演 | 无对应周边




本作是一款充斥着浓厚黑暗气息的校园RPG，讲述了几名心灵曾经受创的少年少女誓要逃离看似美好实则扭曲的虚拟世界而奋勇抗争的故事。本作采用了ATB制战斗系统，不过特别的是玩家在选定行动后，能在执行之前提前预知战况，反复修改行动，有时仅仅是变更一下走位，就有可能颠覆整个战局，这种“蝴蝶效应”般的玩法十分考究玩家的战术思维。游戏拥有多达500名以上的学生NPC，通过解决这些NPC的各种烦恼事件，玩家可以获得各种技能来增强战斗力，提高他们的好感度还能将其拉入队伍。除了主线剧情全程语音外，玩家还能通过日常交流来达成与每一位主要角色的结局。[文：三味线]



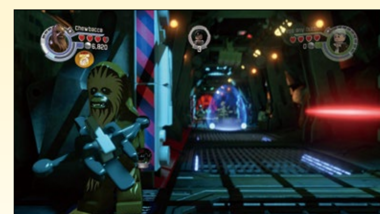

## 乐高星球大战 原力觉醒

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 LEGO Star Wars: The Force Awakens | 美版 | 6月28日
Warner Bros. | 动作 | 对应机种：PS4/PS3/PSV/XOne/X360/Wii U/3DS




这款“《乐高星球大战》系列”作品使用的故事主题自然也是来自于《星球大战》的第七部正传电影，但是加入了很多属于乐高风格的恶搞桥段，足以把蕾伊和芬恩那原本只是充满了惊险的冒险历程变成了一出充满了动作戏的喜剧。游戏中有超过200个角色登场，除了主角蕾伊和芬恩，还有波·达墨龙、凯洛·伦和韩索罗等电影中登场的的角色。而在系统上加入了能够让角色运用掩体的“爆能枪大战”，建造系统中则加入了多重建造，部分建造点处玩家会有多个建造选择，造出的建筑有着不同的功能，还可以随时摧毁和重造，方便玩家进行解谜和打开新通道，玩家甚至还可以操纵这些建筑来执行特殊动作。[文：稀饭]



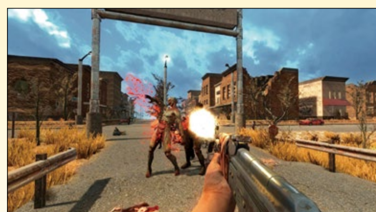
## 7日杀

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 7 Days to Die | 美版 | 6月28日
The Fun Pimps Entertainment | 动作 | 对应机种：PS4/XOne




将沙盒、主视角射击、恐怖、生存、模拟建造等元素融合在一起的野心作品，并且开发商至今仍然在不断完善自己的游戏。游戏背景设定在第三次世界大战后的近未来，由于多种原因使得地球上丧尸横行，玩家要扮演一名幸存者，通过对游戏世界的不断探索，找到新的建筑与堡垒，在这片废土上努力生存下去。游戏中大部分可见的资源都是可以利用的，小到花花草草和废弃的机械，大到建筑汽车，都可以将其拆解成为背包中的素材，再利用素材制作出可以与丧尸对抗的武器与防御工事，而另一方面也要收集食物确保自己的生存。并且在流畅的多人模式下，创造与生存的乐趣更是翻倍的扩大。[文：六等星]



## 2016年度十佳游戏

- 精灵宝可梦 太阳/月亮
- SD高达G世纪 创世
- 黑暗之魂Ⅲ
- 怪物猎人 物语
- 奥丁领域 里普特拉西尔
- 如龙 极
- 如龙6
- 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4
- 蓝色雷霆闪电枪 爪
- 最后的守护者



**昴星团**

《精灵宝可梦 太阳／月亮》攻略作者。

**年度感言** 虽然本人是个ACT爱好者，但今年自己的十大游戏T1果断给了《精灵宝可梦 太阳／月亮》这个RPG游戏。年初的中文化消息公布就让我兴奋不已，直到拿到了游戏，好好把玩一番之后，感觉即使撇掉中文化，本作对于我的冲击仍旧十分巨大。这次的游戏难度比以往要高，在通关前就已经出现了NPC用PVP打法的情况，后期的对战树更是把玩家一步步引向PVP的世界。

6月 JUN

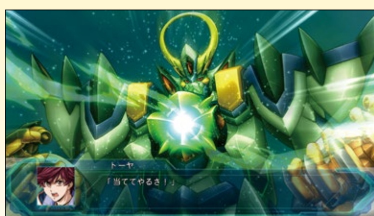
## 超级机器人大战 原创世纪 月之住民

★★★☆☆ UCG评分：21

多机种 | スーパーロボット大战OG ムーン・デュエラーズ | 日版 | 6月30日
BNEI | 策略角色扮演 | 对应机种：PS4/PS3



以《机战》里的原创作品为主要内容展开的“《机战 OG》系列”的最新作，同时也是首次登陆 PS4 的《机战》作品。这次新加入了《超级机器人大战 J》、《超级机器人大战 GC》和《无限边境 超级机器人大战 OG 传说》中的人物和机体，并且相关机体的战斗动画都得到了重制，玩家能在高清机上重新感受这些机体魅力。游戏模式里追加了初学者模式，此模式中游戏难度固定为 NORMAL，但是比普通模式可以入手更多的金钱和 PP，照顾到了第一次接触“《机战》系列”或想专心体验本作剧情的玩家。另外本作还首次推出了官方中文版，国内玩家也能无障碍地理解剧情，原本中文版删除的剧情回顾现已追加补齐。



[文：乌冬]

## 极限脱出 刻之困境

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | ZERO ESCAPE 刻のジレンマ | 日版 | 6月30日
Spike Chunsoft | 文字冒险 | 对应机种：PSV/3DS



本作是著名剧本家打越钢太郎执笔的文字冒险游戏“《极限脱出》系列”的完结篇，剧情设定是在前作《9 小时 9 人 9 扇门》和《善人死亡》之间，依旧是 9 人被迫参与到 ZERO 举行的死亡游戏中，在信赖与背叛之间不断抉择，寻找全员生存的方法并探究这一切事件背后的真相。作为完结作，本作解释了前两部作品中埋下的一些隐线，将三部游戏的剧情完整地串联在了一起。游戏中共有 13 个密室，设计上也兼顾了解谜的各个方面，会令玩家们的大脑高速旋转起来，成功脱出时将获得巨大成就感。但本作画面表现较为血腥，可能会令部分玩家不适，而剧情方面对玩家的日语水平也要求较高，有点让人遗憾。



[文：八重樱]

7月 JUL

## 七月 JUL

**7月6日** E3 2016 获奖游戏名单公布，《塞尔达传说 荒野之息》荣膺全场最佳。

**7月9日**《最终幻想 15》联动 CG 电影《最终幻想 15 王者之剑》开始在日本地区上映。

**7月6日**《精灵宝可梦 GO》陆续于全球各地开放运营，任天堂股票随即大涨。




**7月8日** 掌管维护第三方关系的 PlayStation 副总裁 Adam Boyes 通过其个人推特宣布将从效力了 4 年的索尼离职。

**7月12日** 乐游科技控股有限公司正收购曾参与开发《德军总部》及《战争机器 终极版》等游戏的开发商 Splash Damage。

**7月12日** 派拉蒙影业宣布从 EA 手中获得“《战地》系列”电视剧拍摄权（一部），剧集现已进入制作阶段。

**7月14日** 微软确定将缺席科隆游戏展，转而自行举办粉丝聚会，而索尼发布会则连续第二年缺席。

**7月14日** 在正式发售三个半月之后，Oculus Rift 终于完成了所有的预购订单，并开始正常供货。

**7月18日** EVO 格斗大赛确定将在 2016 年内增加日本地区赛事，赛事详情预计于 TGS 期间公布。

**7月18日**《巫师之昆特牌》被中国游戏公司引进，中文官网上线，国服进入筹备之中。

**7月18日** 瑞典滑雪女运动员 Matilda Rapaport 在为育碧体育新作《极限巅峰》拍摄宣传片时意外身亡。

**7月27日** China Joy 2016 开幕，索尼中国在其举办的 PlayStation 中国发布会上公布国行 PS VR 将同步于全球发售。




**7月31日** SIEJA 正式终止“《小小大星球》系列”在日本地区的在线服务。

## 真流行之神2

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | 真 流行り神2 | 日版 | 7月7日
日本一 | 文字冒险 | 对应机种：PS4/PS3/PSV



本作为文字冒险游戏“《流行之神》系列”的最新作，剧情接续在《真流行之神》之后，主角依旧是前作中的女警北条纱希，再度以诡秘惊悚的恐怖都市传说侵蚀现实社会的独特方式，给玩家打造出一个个超乎想象的怪奇故事。经历了上一作的广泛恶评后，制作组痛定思痛，在游戏内容与氛围上明显有回归原点的倾向。多个系列传统系统再度归回，其中包括了消耗点数以选择特殊选项的勇气点数、整理故事人物关系图的逻辑推理，以及梳理思路的自问自答三大系统。同时继续沿用了前作中引出对方真心话的谎言艺术系统，而能够随时返回剧情节点的分歧树也为玩家的攻略提供了很大的便利。




[文：古林]

## 卡片召唤师 反叛

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | カルドセプト リボルト | 日版 | 7月7日
Nintendo | 桌面棋牌 | 无对应周边




将卡片与棋盘游戏的玩法合而为一的经典棋牌策略游戏系列，时隔多年的最新作《卡片召唤师 反叛》带来了全新的故事剧情和大幅改良的游戏规则。本作的玩法依然让人熟悉，玩家根据投掷的骰子点数，在棋盘上移动角色，之后利用各自的手牌召唤怪物战斗，从而占领更多的地盘，夺取对手的魔力，在决策和运气的影响下一决胜负。《卡片召唤师 反叛》对系列既有的卡牌进行了优化，增添了 200 张以上的全新卡片，同时凭借全新的卡片能力，将游戏的节奏和战局翻盘的戏剧性大幅提高。在高难度的主线任务之外有着大量的支线任务、卡片育成系统和 4 人网战等超耐玩要素。



[文：初心者]

## 捉鬼敢死队

★★☆☆☆ UCG评分：19

多机种 Ghostbusters 美版 7月12日
Activision 动作射击 对应机种：PS4/XOne




作为《捉鬼敢死队》题材的又一部游戏作品，本作的故事发生在电影《捉鬼敢死队 3》之后。玩家们将在这款俯视角动作射击类游戏中扮演捉鬼敢死队的队员。本作提供了 4 名可控角色，这些角色可以使用的主武器均不同，包括冲锋枪、霰弹枪、双枪和加特林。既然是追鬼敢死队成员，捕捉鬼魂是必不可少的，游戏中的不少鬼魂都需要玩家使用质子光束枪将之束缚住，再投出捉鬼器来将其捕捉。本作共提供了 6 个章节、10 个常规关卡、4 个混合关卡，不同章节有着不同的场景和不同的鬼魂敌人。虽然本作并不支持在线联机合作，但可以本地 4 人同屏游玩，这依然能让玩家们体验到合作的乐趣。[ 文：余烬 ]



## 顶点之人

★★☆☆☆ UCG评分：19

PSV UPPERS 日版 7月14日
Marvelous 动作 无对应周边




本作虽然看上去是一款充满了男孩子热血风格的游戏，实际上是由“《闪乱神乐》系列”制作人高木谦一郎和“《喧哗番长》系列”制作组开发的动作游戏。本作的舞台是一个崇尚干架为娱乐的岛屿，只有强者才能获得地位和女性的青睐。由玩家所扮演的男主角为了夺得心仪女孩的芳心而决定打上这座岛屿最强的宝座。本作的战斗强调夸张和爽快，玩家可以借助场景来实现很多华丽的动作，比如打穿墙壁，拆毁地板，打飞汽车，甚至把人打上直升机等等。玩家可以同时选择两名角色战斗并且随时切换，独特的上道猛攻系统只要发动成功就会出现非常华丽的攻击演出，战场旁围观的妹子们还会带来各种增益效果。[ 文：宇宙人 ]



## 英雄传说 空之轨迹3rd 进化版

★★★★☆ UCG评分：-

PSV 英雄伝説 空の軌跡 The 3rd Evolution 日版 7月14日
Falcom 角色扮演 无对应周边




《空轨 3rd》是《英雄传说 空之轨迹》三部曲的最后一部作品，同时本作也是上一个掌机世代的《轨迹》里最后一部“进化版”。本作的故事发生在前作结局的半年后，讲述七曜教会“星杯骑士团”的骑士凯文和从骑士丽丝为了调查一起异常现象而被卷入到了诡异的事件当中的故事。多达 16 人的可操作角色使得本作拥有着“《轨迹》系列”各作里数量最为庞大的主角队伍，新老角色的齐聚一堂是本作的一大卖点。作为进化版的新要素，所有角色的立绘和 Cut in 都会根据前两作的风格换为新图，主线剧情全语音化，同时战斗系统也会根据当下玩家的游戏习惯进行一些调整，以及追加新的结晶回路等等。[ 文：秋沙雨 ]



## 妖怪手表3 寿司/天妇罗

★★★★☆ UCG评分：25

3DS 妖怪ウォッチ3 スシ・テンプラ 日版 7月16日
Level-5 角色扮演 无对应周边




本作是日本怪物级销量游戏“《妖怪手表》系列”的第三个正统续作，以双主人公的方式描写了两人在日本与美国的冒险故事。游戏的冒险系统继承了前作的优点，捕虫、钓鱼、捡道具等有趣的系统都有保留，美国地区还在对应其国家文化的基础上增加了骑马、木筏、超市等系统，除此之外还有众多小游戏可以游玩，让整个旅程丰富多彩。游戏的战斗系统则在前作的基础上做出了很大的改动，3×3 的战斗场地配合妖怪的能力与特性，能使出各种不同的战术。本作新增的妖怪手枪不仅能大幅增加队伍的输出火力，还可以增加敌方妖怪成为伙伴的几率，增加了战斗的乐趣。[ 文：昴星团 ]




## 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

★★★★★ UCG评分：25

PSV イ-スVIII -Lacrimosa of DANA- 日版 7月21日
Falcom 动作角色扮演 无对应周边




著名动作角色扮演游戏“《伊苏》系列”时隔七年推出的正统续作，官方中文版已在同年 8 月 11 日发售。游戏中，拥有传奇人生的红发冒险家亚特鲁再度遭遇事故，来到了一座遗世独立的荒岛，为了寻找离开孤岛的方法，他与古代巫女丹娜相遇相知，并再次接触到神秘的世界奥秘。新《伊苏》那强调爽快感与合作探险的战斗系统在本作得到了进一步的完善，可操作角色各自对应斩、射、打的三大属性，可通过持续命中敌方弱点来打出崩解，此外还有上级技巧的高速回避与防御、必杀技等要素，让战斗体验无比流畅。而钓鱼、料理、人物笔记与地图完成度等收集内容也进一步增强了游戏的可玩性。[ 文：古林 ]



## 黑蔷薇的女武神

★★☆☆☆ UCG评分：20

PS4 クロバラノワルキューレ 日版 7月21日
Compile Heart 角色扮演 无对应周边




本作人设为藤岛康介，由 Compile Heart 开发。在系统方面拥有连段攻击、破防、前后卫等要素，战斗采用了行动顺序根据时间流逝而移动的指令型战斗系统。无论是敌我方，行动顺序都一直处于移动状态，因此经常会发生攻击交错、敌方乱入等情况，使战局保持了一定程度的紧张感。本作战斗系统的一大特色是与剧情相关联的“女武神”系统，它属于一种强化功能，除了提升能力值外，还会发生追加的特殊效果，当然也存在副作用，需要玩家看准时机再发动。除战斗外，近似推理游戏的“面谈”系统也是一大特色，面谈是让队员们讨论一个话题，玩家在讨论中找出矛盾的部分，从而推理出在这个话题中说谎的队员。[ 文：果汁 ]



## 偶像大师 白金星光

★★★★☆ UCG评分：22

PS4 | アイドルマスター プラチナスターズ | 日版 | 7月28日
BNEI | 模拟育成 | 无对应周边



首次于次世代平台上登场的系列最新作，画面表现几乎无可挑剔，无论是少女们的一颦一笑，还是Live中盛大的演出氛围，都无比生动而鲜活。不过《偶像大师 白金星光》整体的制作思路与系列作品有着很大的不同，游戏去除了繁杂且严格的培育系统，演出部分也改成了音乐游戏的形式，这些改变都是为了拓宽受众群体，但手法却过于简单粗暴，不仅让制作人与偶像间的互动变得较为薄弱，也失去了策略性的乐趣，最终沦为一款刷刷刷的作品。游戏本体收录了20首曲目，其中两首新曲的质量非常不错，官方也在后续不断追加经典老歌、原创新曲、新服装及完全免费的DL Live，中文版则于2016年9月28日推出。[文：哪尼]



## 世界最长的5分钟

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV | 世界一長い5分間 | 日版 | 7月28日
日本一 | 角色扮演 | 无对应周边



本作是一款概念标新立异、画面复古怀旧的创意之作。游戏开场便是与最终BOSS魔王的终极对决，然而主人公偏偏在此时失去了记忆，将过往的经历和必杀技等招式都忘得一干二净。与魔王的战斗以AVG的形式展开，玩家通过与同伴和魔王的对话选项推动剧情，逐渐回想起冒险中的片段。触发回忆后就进入传统的RPG玩法，根据玩家在回忆中做出的选择、完成的任务、战斗的次数等不同行动，会影响最终战的战况并令“回忆补正等级”逐渐提高，这个等级也直接决定最终决战时我方角色的强弱。主角和魔王的真实身分都会随着时间一点一滴流逝的同时慢慢揭开，游戏还设置了多个不同的结局供玩家体验。[文：苍穹]



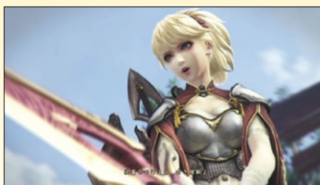
## 讨鬼传2

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | 讨鬼传2 | 日版 | 7月28日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种：PS4/PSV



本作是Koei Tecmo推出的和风狩猎游戏《讨鬼传》最新作，相比起前作有了飞跃般的进化。首先是这次的地图改成了开放世界的形式，不再是以前那种分别做成不同地图，并且每个地图还切割成一个个小区域的形式。包括村庄据点在内，游戏中所有场景都连接成一个整体，成为了一个辽阔而且相对开放的世界。玩家可以在户外自由地探索，遭遇各种BOSS和调查这个世界的隐藏要素。战斗系统同样在前作的基础上大幅强化，这次最大的变化就是加入了鬼手，鬼手既可以作为攻击手段、也可以作为移动手段使用。玩家可以利用鬼手抓住一些场景比如树木或者高台等，实现飞跃式的行动，也可以抓住大型鬼的部位快速接近BOSS进行空战。强调切断部位的战斗系统在本作得到继承和发扬，前作中玩家要切断了鬼的部位并净化之后能削弱大型鬼的攻击手段，而本作可以把鬼的某些部位完全切断，使得它们的战斗动作发生改变。本作的武器在前作的基础上增加了盾剑和仕込鞭两种，玩法都非常独特，御魂风格则增加了“绕”风格。不同风格的御魂配搭不同的武器，构成丰富多彩的战术依然是本组的亮点。此外，本作登场的御魂插绘也全部重新绘制。这次的剧情来到了全新的村庄——真秀吕马村，并且会围绕全新的角色展开故事。前作的大型鬼虽然有小部分没收录进来，但是新增大型鬼多达9种类（不含亚种），每只都各具特色，而且老的BOSS也有不同程度的改变，特别是断肢后有新的行动模式，让玩家有全新的体验。[文：宇宙人]







▶虽然离我们所期待的开放世界还有些出入，但依然可以说是同类游戏中的一大突破。



## 八月 AUG

**8月1日** indiePlay中国独立游戏嘉年华公布获奖名单，XOne平台独占游戏《蜡烛人》获得最佳游戏大奖。

**8月1日** 日本知名中间件厂商CRI Middleware宣布和中国音乐工作室Vanguard Sound合作，希望加强在中国游戏市场的业务。

**8月5日** Konami进行子公司重组，原电子娱乐的街机部门将被主营柏青哥业务的文化娱乐部门吸收。

**8月9日** 几经延期后《无人深空》发售，游戏发售后因内容与宣传不符，出现大量退货情况。

**8月12日** Nordic Games宣布将正式更名为THQ Nordic，希望以此表达对THQ品牌的期待。

**8月17日** 科隆游戏展2016正式开幕。




**8月17日** 微软推行名为Xbox Wireless的无线连接标准，此后XOne配件将能够在Win 10电脑上无线运行。

**8月17日** 英特尔技术峰会上，微软和英特尔两家公司宣布将共同设计VR设备规范，确保主流PC能够更好地支持。

**8月22日** PS4新型号主机包装以及主机外观等内容遭到首次曝光。

**8月22日** 里约奥运会正式闭幕，任天堂旗下著名游戏角色马里奥以特殊形式登场。

**8月23日** 索尼宣布北美地区PlayStation Plus会员价格将在9月份进行上调，年费价格上涨10美元达到59.99美元。

**8月24日** 索尼宣布PlayStation Now服务即将登陆PC平台，北美地区与当月31日开始运行。

**8月26日** 任天堂宣布斥资4650万美元购入日本分销商Jesnet约70%左右份额的股份，交易完成后Jesnet将成为任天堂旗下的附属子公司。

**8月30日** 在系统被攻破后的几周内，PSV掌机终于被完全破解，破解软件也开始通过网络流传。



## 真·三国无双 英杰传

★★★☆☆ UCG评分：21

多机种 | 真·三国无双 英杰传 | 日版 | 8月3日
Koei Tecmo | 策略角色扮演 | 对应机种：PS4/PS3/PSV



标题的“英杰传”很容易让玩家想起KT曾经的经典S·RPG品牌“《英杰传》系列”，而本作确实是一款以“《真·三国无双》系列”的角色和世界观为基础的S·RPG游戏。本作由“《真·三国无双》系列”招牌人气角色赵云担任主角。游戏讲述了赵云和幼时好友雷斌在与黄巾残党的战斗中唤醒了沉睡于冰柱中的神秘少女黎霞，三人一起踏上了冒险之旅的故事，剧情中含有不少幻想要素。同时“《真·三国无双》系列”中各势力的知名角色在本作中也基本都有出场。游戏系统方面加入了由多个武将共同攻击的“共鸣”系统，将一骑当千的爽快感与传统策略游戏的排兵布阵巧妙地融合在了一起。本作的中文版于10月27日推出。[文：水无月]



## 世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头

★★★★☆ UCG评分：24

3DS | 世界樹の迷宮Ⅴ 長き神話の果て | 日版 | 8月4日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边



“《世界树迷宫》系列”向来以超高的难度和亲手绘制的地图而著称，在经过两款《新·世界树》的尝试后，正统续作不单将世界观和冒险舞台焕然一新，在系统方面也做出了大量调整。建立角色时，玩家可以对发色、瞳色、肤色进行极为细致的调整，人物语音也由多位知名声优演绎。系列更首次引入了“种族”的概念，4大种族的能力成长倾向和独特的种族技能各不相同。虽然取消了副职业，但是“异名”系统的引入相当于为上级职业开辟出两条不同的分支路线，通过种族和职业的搭配衍生出丰富多变的战术，正是迷宫RPG的最大魅力。利用3DS擦肩通信交换到其他玩家的公会卡片后，也可以将其角色招入麾下。[文：苍穹]




## 龙珠 合体

★★★★☆ UCG评分：-

3DS | ドラゴンボールフュージョンズ | 日版 | 8月4日
BNEI | 角色扮演 | 无对应周边



本作是“《龙珠》系列”游戏在3DS平台上推出的第四部作品。是一款以“发现！实验！大冒险！”为口号的收集育成型RPG。本作着重强调了“合体”这一要素，玩家需要在“《龙珠》系列”的世界中自由地冒险和收集超战士，同时可以将收集到的相性良好的超战士进行合体，组合出只属于自己的最强超战士，作品中有大量“《龙珠》系列”中的角色的合体形态出场。出场角色分为“力量”、“技术”、“速度”三种类型，相互之间有克制关系，需要合理组队方可克敌制胜。“《龙珠》系列”中的各个经典场景也以“合体”的方式组合在一起，构筑了一个不可思议的梦幻舞台。[文：水无月]



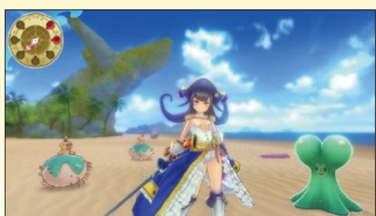

## 限界凸旗 七海盗

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV | 限界凸旗 セブンパイレーツ | 日版 | 8月4日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



本作是Compile Heart的绅士游戏“《限界凸qi》系列”的第四作，不过经历了前面两部传统的第一人称迷宫RPG玩法之后，这次改成了类似“《海王星》系列”的形式，即可自由探索地图，敌人可见，遇敌进入战斗的形式。玩家在游戏中通过迷宫或者完成任务可以获得新的航海图，从而前往新的岛屿上冒险。角色攻击或者受到攻击能积蓄MP，MP可以用于发动技能，而且积蓄到一定程度以上的时候还会进入高扬状态，从而获得更多的增益效果。作为系列特色的绅士要素依然存在，游戏里有用触摸屏给角色“揉胸”的模式，如果胸部揉得更大，角色还能获得能力提升，学会新技能等强化效果。[文：宇宙人]



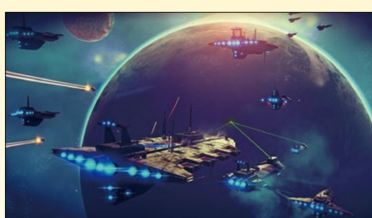
## 无人天空

★★☆☆☆ UCG评分：19

PS4 | No Man's Sky | 中文版 | 8月9日
Hello Games | 动作冒险 | 无对应周边



这是一个拥有18万兆颗行星的庞大宇宙，这是一款运用独特算法创造出的宇宙沙箱。在本作中，玩家们可以驾驶着自己改装的宇宙飞船，从太空中直接俯冲到一颗星球上，亦或者通过跃迁从一个星系直接跳到另一个星系。将读取画面隐藏在跃迁动画中所带来的“无缝”体验，让探索宇宙的整个过程变得十分流畅。这个宇宙中的星球都各具特色，有充满大量动植物的天堂星球，有极端气候下的荒芜星球，甚至连行星的卫星也可以登陆并探索。不同的星球也孕育出了各式各样的动植物，即便它们只是素材的随机组合。另外，本作虽然可以将自己的各种发现物命名并上传到服务器中，但并不支持多人联机游玩。[文：余烬]



## 2016年度十佳游戏

- 奥丁领域 里普特拉西尔
- 真·女神转生Ⅳ 终结
- 神秘海域4 盗贼末路
- 逆转裁判6
- 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日
- 女神异闻录5
- 生化危机 超值合集
- 精灵宝可梦 太阳/月亮
- 最后的守护者
- 沙加 猩红恩典



**古林**

《生化危机 二十年典藏》专辑参与编辑、《逆转裁判6》、《最后的守护者》攻略作者

**年度感言**

要说今年最大的惊喜，当数重制版的《奥丁领域》。得知这个消息时真的激动得难以自已，拿到游戏后内心是一片满足。然后就是几乎贯穿整年的各款《生化危机》了，就算是冷饭，咱们还是得乖乖把钱奉上。最后特别需要一提的是《最后的守护者》，我自己就是等了整整7年的玩家之一，曾经无望的等待终于在2016年的年末画上了句号。因为这个游戏，我流了很多的眼泪，那份感动也会永远地篆刻在内心深处。

# 绯夜传说

★★★★☆ UCG评分：26

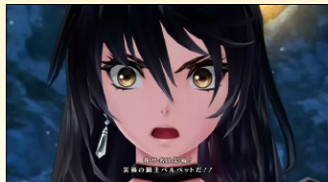
多机种 | テイルズ オブ ベルセリア | 日版 | 8月18日
BNEI | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PS3

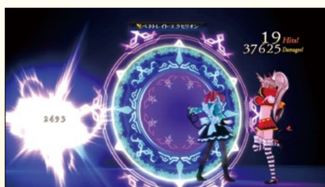


《绯夜传说》是《传说》系列"第16部正统作品，讲述了拥有"噬魔"之力的主角薇尔贝特向救世主阿托利斯复仇的故事，薇尔贝特也是《传说》正统作品里首位单独女性主角。

前作《热情传说》的隐藏迷宫里暗示了本作的存在，正如这个暗示所言，本作与《TOZ》有着密不可分的联系：它讲述的是发生在《TOZ》1000年前的故事，也因此无论是在主线、支线、NPC对话还是隐藏迷宫里，本作都有着很多和前作对应的细节。

与之前作品的LMBS系统相比，本作的战斗操作有了根本性的变化，在操作性上更加向A·RPG甚至是ACT看齐。《TOZ》的"直接在地图场景里战斗"和"驱动爆发"设定在本作里得到了进化，前者由于加入了右摇杆调整视角功能而杜绝了前作遭到诟病的视角问题，后者在





保留原有性能的基础上进化为更加突显角色个性的"心魂爆发"系统，"心魂爆发"系统在提升了战斗爽快度的同时也使本作的游戏难度变得异常简单。更为难得的是本作是自2003年的NGC版《仙乐传说》之后久违13年再次实现了60帧的作品（仅限于PS4版），使得游戏体验得以大幅提升。

为数众多而且全语音的支线是流程期间的一大探索乐趣，除此之外还有猫人宝箱、探索异海以及大量小游戏丰富了游戏内容。系列传统的小对话系统在本作里也有了新的变化，演出变得更为生动有趣。本作中文版的发售时间稍微晚于日版，在同年8月30日才与玩家们见面。[文：秋沙雨]



▶流畅的战斗是本作获得好评的一大因素。

## 2016年度十佳游戏



- ◆神秘海域4 盗贼末路
- ◆奥丁领域 里普特拉西尔
- ◆最终幻想15
- ◆ABZÛ
- ◆COD 无尽战争
- ◆冤罪杀机2
- ◆最后的守护者
- ◆极光游侠
- ◆巫师3 狂猎 血与酒
- ◆INSIDE

**梦叶**

UCG微博的官博君、UCG直播的扫地僧、读编往来的大河马、临时代工的翻译君、紧急情况下的文字内容代笔、业余模特兼配音等等……

**年度感言** 今年玩的游戏数量较于往年明显减少，主要原因还是在于《守望先锋》的毒性太强，跟随编辑部车队驶过了两个赛季，要不是PS4 Pro及时杀到估计就要一路到黑了，只可惜本作的家用机版表现欠佳，不然个人的年度最佳绝非《守望先锋》莫属。《泰坦天降2》（已白）和"年货战争"也都没错过，但后者的单机剧情给我留下的印象更深，而各种新型武器装备的设计也很赞，在单位渣网无缘网战的情况下我也只能舍弃前者了。

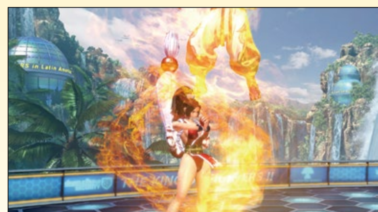
# 拳皇14

★★★★☆ UCG评分：22

PS4 | The King of Fighters XIV | 中文版 | 8月23日
SNK Playmore | 格斗 | 无对应周边



本作是大名鼎鼎的老牌格斗游戏"《拳皇》系列"（又名：格斗之王）自2010年的《拳皇XⅢ》后，推出的最新正统作品。游戏的最大变化就是画面改为3D，但玩法依然为2D。采用3D后，角色的出场、必杀技等都有了更具魄力的特写。系列标志性的3对3玩法依然保留，整体风格也和大获成功的《拳皇XⅢ》相近。本作的登场角色达到了50人，为系列之最。同时还加入了大量初次登场的新角色，并收录了来自《侍魂》的娜可露露、来自柏青嫂游戏《龙娘》的蜜蜜，以及来自柏青嫂游戏《天空之恋》的恋心。游戏发售后以更新的方式不断提高内容品质，在2017年1月还通过更新来强化人物建模。[文：纱迦]



# 杀出重围 人类分裂

PS4 PRO | XBOX ONE S

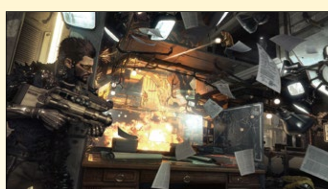
★★★★★ UCG评分：25

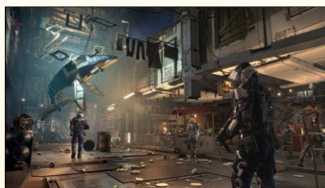
多机种 | Deus Ex: Mankind Divided | 美版 | 8月23日
Square Enix | 动作冒险 | 对应机种：PS4/XOne



在前作《杀出重围 人类革命》里人类社会陷入了强化人失控危机的两年后，我们再一次被续作《人类分裂》带回到了这个近未来的赛博朋克科幻世界当中。我们将再次扮演亚当·詹森，一位身体被高度义体化的强化人，继续为了扳倒妄图操纵人类社会的光照会而斗争。除了在剧情上延续前作的故事，《人类分裂》的整体玩法以及系统也仍然是建立在前作的基础上，亚当的义体强化能力基本上还是延续前作，只是加入了更多的独特的能力，同时游戏中对于枪械强化、黑客技能和寻找密室/暗门的设定均只是进行了优化改革，并没有从根本上对其进行推翻重造，但仍然能给人耳目一新的感觉。

同时本作在关卡设计上也显得更为巧妙，玩家既可以采用潜行的方式迂回前进，也可以正面突击，均





有配套的超能力可以辅助玩家战斗，甚至还可以利用环境元素来进一步杀伤敌人或是创造出新的道路。同时关卡当中更为复杂的道路和众多秘密场所也进一步扩展了游戏的探索乐趣。而游戏在剧情上也继续做出了多种不同选择会产生不同影响的设定，玩家的部分抉择甚至会影响到部分角色的生死。另外前作当中备受诟病的BOSS战设定也在本作当中得到了改善，玩家不但能够在庞大的场景当中和BOSS进行周旋，还拥有多种将其击败的手段，从直接秒杀的杀戮开关到非致命击倒都有。另外游戏增加了继承能力和道具的二周目，让全成就/白金变得更加简单。随后游戏也推出了挑战性更强的DLC内容。[文：稀饭]

▶本作新增的义体能力都颇为强大，例如电击镖可以同时击晕复数敌人。



## 战国BASARA 真田幸村传

★★★☆☆ UCG评分：20

多机种 | 战国BASARA 真田幸村传 | 日版 | 8月25日
Capcom | 动作 | 对应PS4/PS3



借着2016年大河剧《真田丸》的热潮，Capcom与时俱进地推出了“《战国BASARA》系列”的新作《真田幸村传》。如标题所示，本作的故事模式用了十章的篇幅讲述了日本第一兵真田幸村波澜壮阔的一生，玩家可以在游戏过程中体验到小田原之役、大阪夏之阵等著名战斗。此外还有类似外传的“前谈秘话”和挑战模式“真田试炼”。除传统角色外，本作还新增了真田昌幸、真田信之、弁丸和梵天丸四位新角色，真田幸村和伊达政宗的技能也有重新设计。系统新增了“武心”元素、六丸挑战和虹色挑战，令战斗更具策略性与挑战性，本作还推出了繁体中文版，汉化品质总体来说算得上出色。[文：八重樱]



## 蓝色雷霆闪电枪 强袭套装

★★★★☆ UCG评分：-

3DS | 苍き雷霆 ガンヴォルト ストライカーパック | 日版 | 8月25日
Inti Creates | 动作 | 对应amiibo



本作是将“《蓝色雷霆闪电枪》系列”于2014年发售的第一作，以及2016年发售的第二作集合起来推出的一款合集作品。第一作以雷击能力者Gunvolt为主人公，讲述了他与能力者集团的战斗；第二作则将前作中作为敌人登场的亚裘拉升格为主人公，以双主人公的方式讲述两人与神秘国度伊甸的战士们对抗的故事。第一作主人公Gunvolt有着“雷击鳞”和“电磁结界”的设定，打造出一种有别于“《洛克人》系列”的新型爽快感；第二作则改进了前作过高的难度设置和高分获得限制，让玩家能够更加爽快地闯关，关卡设置和角色培养也大有提升。新主人公亚裘拉擅长空中战的设定也完全与Gunvolt做出了区别。[文：白菜]



## 银河战士Prime 联邦战士

★★☆☆☆ UCG评分：-

3DS | メトロイドプライム フェデレーションフォース | 日版 | 8月25日
Nintendo | 主视角射击 | 无对应周边



《银河战士Prime 联邦战士》可以4人协力作战，关卡类型十分丰富，驾驶机甲的玩家既能体验到源源不断冒出敌兵的歼灭战，也可悄无声息潜入敌阵搞破坏，又或者在限定时间内逃出一座城、保护一方战略要地。本作的机关设计都较为巧妙，例如开启一道大门需要前往复数区域解除各种相连的装置，路上的异形怪物也必须有针对性地使用相应武器对付，有时还需玩家击溃空中战舰，又或是利用场景陷阱囚禁巨兽，颇具挑战性。此外，拾取关卡中的芯片能对机甲进行强化，使战斗方式变得多元化，机甲的外表还能进行一定程度上的DIY，这些设定都使游戏变得更自由，也增强了游戏的耐玩度。[文：三味线]



## 2016年度十佳游戏

- ◆女神异闻录5
- ◆Fate/新世界
- ◆偶像大师 白金星光
- ◆初音未来 歌姬计划X
- ◆初音未来 歌姬计划 未来之音
- ◆奥丁领域 里普特拉西尔
- ◆守望先锋
- ◆神秘海域4 盗贼末路
- ◆量子破碎
- ◆精灵宝可梦 太阳/月亮



哪尼

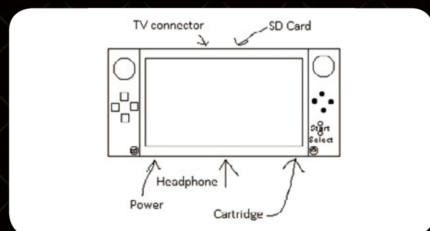
《女神异闻录5》、《偶像大师 白金星光》攻略作者

**年度感言** 今年90%以上的时间是被两款游戏分割的——《女神异闻录5》和《守望先锋》，其中后者大概是前者的3倍左右。而另一方面，虽然一口气买了《初音未来 未来之音》的两个曲包外加季票，但240首以上的曲目实际上连一半都没打到，更别说静下心来一遍遍地和全连死磕。游戏一多工作一忙，心态也就容易变得浮躁，所以像《量子破碎》、《Fate/新世界》这种短小精悍的游戏，成了最适合用来忙里偷闲的调剂品。



## 九月SEP

**9月1日** 曾曝光PS4新机型的媒体，公布了任天堂全新主机的设计概念图。




**9月5日** 现年85岁的“《勇者斗恶龙》系列”作曲家椙山浩一，获得了吉尼斯官方认证，成为“最年长的游戏音乐作曲家（The oldest videogame music composer）”。

**9月8日** 索尼举办2016年PlayStation大会，正式公布新型号PS4主机和性能升级的PS4 Pro主机。

**9月9日** 微软官方宣布，因为旧版主机的降价以及新主机的推出，XOne主机已经连续两个月成为北美地区最畅销的主机。

**9月13日** 曾负责制作《星际争霸》以及《魔兽争霸3》的暴雪高级副总裁Chris Metzen宣布退休。

**9月13日** 暴雪前任副总裁兼任首席创意官Rob Pardo在离职两年后，宣布创立全新游戏开发工作室“篝火（Bonfire Studios）”。

**9月13日** SIEJA于日本东京举办东京游戏展展前PlayStation发布会。

**9月16日** 完成《量子破碎》之后，开发商Remedy宣布将在下一个项目中尝试多人联机内容。

**9月18日** TGS 2016圆满结束，本届展会入场总人数为271224人次，创下历届最高纪录。

**9月22日** 暴雪宣布将对已经运行了20年的战网（1997年至今）平台进行重新命名，各项内容都将被统一更名为“Blizzard [XXX]”。

**9月23日** 任天堂社庆，自1889年至今已成立127年。

**9月25日** 因授权到期，《极限竞速 地平线》将于10月20日从Xbox数字商店下架。

**9月29日** 国行版Xbox One两周年纪念，推出众多优惠活动。

**9月27日** 网易和暴雪达成续约，将继续代理运营暴雪产品至2020年。

**9月28日** 育碧宣布收购手游发行商Ketchapp，此次收购后育碧成为全球第四大手游发行商。



## 东京异境eX+

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | 東京ザナドゥ eX+ | 日版 | 9月8日
Falcom | 动作角色冒险 | 无对应周边



本作为2015年于PSV平台发售的《东京异境》的PS4版，在原版基础上增加了大量新内容。首先是画面与观感的提升，角色建模、背景以及特效全部高清化，60帧的画面也让战斗体验更为流畅。而在完整收录原版剧情的基础上，新增了“Side Story”这个展现其他主要角色视角的间章故事，甚至还在本篇之后追加全新的故事“After Story”，描绘了终盘大战之后的杜宫市。新角色方面，则有在异界中孤身奋战的刻印骑士“白装束”，与其他可操作单位不同，他的基础数值相当高，在射击、飞翔、刚击方面均有出色表现。最后，本作还追加了经典的速推BOSS与连战BOSS模式，供玩家发起挑战。［文：古林］



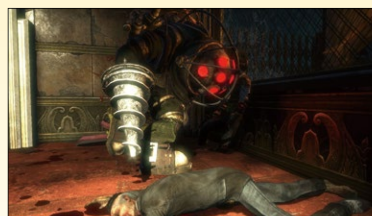
## 生化奇兵 合集

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | BioShock: The Collection | 美版 | 9月13日
2K Games | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne



《生化奇兵 合集》包含了《生化奇兵》、《生化奇兵2》以及《生化奇兵 无限》，玩家将有机会重新踏上一段贯穿海底销魂城和空中都市克伦比亚的冒险之旅。除了游戏本体外，这个合集还包含了三作的所有DLC，其中就包括了《生化奇兵 无限》中的《海葬》。除此之外，本作还加强了游戏的画面表现，游戏画面达到了1080P以及60帧。另外本作还加入了系列制作人Ken Levine和首席美术指导Shawn Robertson的评论音轨，玩家可以从中了解到很多关于本作的开发秘闻。可惜的是，《生化奇兵2》的多人部分并没有加入在合辑当中。不过即便如此，《生化奇兵 合集》对于系列粉丝来说依然是个不错的选择，相当具有收藏意义。［文：三日月］



## 2016年度十佳游戏



- ◆绯夜传说
- ◆伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日
- ◆奥丁领域 里普特拉西尔
- ◆蝙蝠侠 阿克汉姆VR
- ◆高达破坏者3
- ◆安琪莉可 重制版
- ◆如龙6 生命诗篇
- ◆菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士
- ◆秋叶原之击
- ◆星之海洋5 忠诚与背叛

**秋沙雨**

《绯夜传说》、《伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日》攻略作者

**年度感言** 今年投入最大的还是《绯夜传说》，因为前作设定和游戏细节都记住了个七八成，所以在打《绯夜传说》一周目的时候也是为了找与前作有关的细节就没放过任何一个NPC对话。这游戏的攻略也是花费了我不少心神。今年联机最多的游戏反倒是《高达破坏者3》，这也是今年我在PSV上游戏时间最长的游戏。《伊苏Ⅷ》倒是“还是那原来的配方，还是那熟悉的味道”，Falcom今年的《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》也是很值得期待。

## 丧尸围城 三重包

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | Dead Rising Triple Bundle Pack | 美版 | 9月13日
Capcom | 动作冒险 | 对应机种：PS4/XOne



《丧尸围城 三重包》包含了“《丧尸围城》系列”的前3部作品，分别是《丧尸围城》、《丧尸围城2》、《丧尸围城2 番外篇》。这3部作品原本在PS3和X360平台推出，其中初代还没有登陆过PS3平台，本作的推出给了PS系玩家一个重温系列经典的机会。《丧尸围城 三重包》不仅包含有趣的故事模式，而且连附加模式也被忠实保留了下来。2代的对抗模式支持4人联机，在TIR大赛中展开屠尸比赛。2代番外篇的合作模式只支持2人联机，但除了挑战故事模式外还有很多独有的双人挑战，具有很高的可玩性。至于初代的单人限时生存模式更是著名的鬼门关。注意三作合一的《丧尸围城 三重包》只有数字版，实体版的游戏是单独分开发售的。［文：纱迦］



## 核心重铸

★★☆☆☆ UCG评分：22

XBOX ONE S XOne | Recore | 中文版 | 9月13日
Comcept | 动作 | 无对应周边



本作由著名制作人稻船敬二监督制作。游戏的核心玩法就是操作主人公在到处都是机器人的荒芜星球上探索，并最终打倒毁灭人类的元凶。主人公能使用二段跳和空中冲刺进行探险，同时还能借助同行伙伴——核心机器人的能力到达自身所不能及的地方。战斗时可以切换子弹的颜色，用同色子弹攻击同色核心的敌人时，给予的伤害会大幅提升。冒险场景中还有各种棱镜核心、宝箱和地牢等待着玩家去发掘，集齐足够的棱镜核心就能进入地牢挑战并收集物品，用从宝箱内得来的设计图与敌对机器人的核心与零件，可以开发出更加强力的机器人部件给核心机器人使用。［文：昴星团］



## 职业进化足球2017

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 | Pro Evolution Soccer 2017 | 中文版 | 9月13日
Konami | 体育 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360



2015年系列新作更换了“FOX引擎”后，得到了一次巨大的进步，而在此基础之上，经过再次优化后，《职业进化足球2017》的球员建模和球场贴图都更加出色，许多小细节的加入也让游戏氛围更为逼真。除了画面等直观感受的进化外，物理引擎也获得了进步，触球操作和传球判定都让操作更加真实。新增的被官方称为“自适应人工智能”的系统，则令AI球员的表现更加灵活，加上守门员的强化，玩家想要获得胜利的话，除了过硬的操作外，熟悉游戏全新设计的高阶战术也可以起到帮助。而对于国人玩家而言，本作最重要的变化应该是加入了王涛的中文解说，除了精彩的赛事解说外，幽默的调侃也令人捧腹不已。［文：简子君］



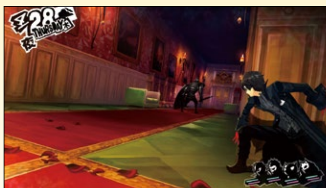
## 女神异闻录5

★★★★★ UCG评分：30

多机种 | Persona5 | 日版 | 9月15日
Atlus | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PS3



与前作时隔8年后推出，登陆次世代平台的《女神异闻录5》迎来了巨大的进化与蜕变——极致风格化的视觉表现、直面真实社会阴暗面的剧情设计，潜行与解谜元素在迷宫中的大量运用以及更加流畅爽快的战斗系统等，让游戏在保持以往特色的基础上，带给玩家耳目一新的体验。本作的舞台再次回归繁华的大都市，玩家将以一名转校生的身分，与其他怀揣着不同烦恼的同伴们相识相遇——白天是普通的高中生，夜晚则化身“心之怪盗”，在以欲望构筑而成的迷宫中进行冒险，通过盗取藏在最深处的“宝藏”来达到改变人心的目的。城堡、银行、赌场和邮轮等风格鲜明的主题场景体现出了不同角色内心的差异，这些精心设计的迷宫为玩家呈现出近百小时紧凑而精彩的流程体验，而不再是以往千篇一律的爬楼梯，耐玩度毋庸置疑。





而作为系列二十周年纪念作品，《女神异闻录5》不仅带来了革新，更处处体现了对系列作品的致敬，除了枪械攻击、交涉系统等经典元素重新改良后的回归，在各种细节之处也不难发现与系列作品相关的联系，恰到好处地唤起了玩家们的回忆与感动，却不至于喧宾夺主。而DLC等追加内容方面更是与《真女神转生》系列”、“《恶魔召唤师 葛叶雷道》系列”等作品展开了丰富的联动，喜欢Atlus旗下游戏的玩家一定会大呼过瘾。另外，虽然本作的中文版并未同步推出，但依然没有阻挡新老玩家们的热情。而从官方也已经正式公布的消息来看，繁体中文版预计会在2017年3月23日推出。[文：哪尼]



►藏于迷宫最深处的宝藏，象征的正是人们内心深处所不为人知的欲望。

## NBA 2K17

PS4 PRO | XBOX ONE S

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 | NBA 2K17 | 中文版 | 9月20日
2K Sports | 体育 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360



和前作相比，《NBA 2K17》在玩法以及系统上并没有作出太大的变动，但是在细节上作出了修改。本作依然在现有36支NBA球队的基础上加入了欧洲联赛诸如皇家马德里等传统强队。而除了国家队和现有队伍外还增加了一些经典球队，其中就有不少国内球迷熟悉的06、07赛季休斯顿火箭队。球员生涯模式改变了前作剧情部分用力过猛的缺点，在保持剧本水平的同时让游玩部分更加流畅，更有著名演员迈克尔·B·乔丹助阵并扮演玩家球场上的得力搭档。在传奇经理模式中，玩家能在更多方面对球队进行管理，可研究部分比前作多上不少。而在梦幻球队模式中，玩家可以收集球员卡牌组成队伍，向历史上的强队发起挑战。[文：三日月]



## 2016年度十佳游戏



- ◆全境封锁
- ◆神秘海域4 盗贼末路
- ◆路弗兰的地下迷宫与魔女旅团
- ◆XCOM 2
- ◆看门狗2
- ◆公主是守财奴
- ◆冤罪杀机2
- ◆泰坦天降2
- ◆女神异闻录5
- ◆精灵宝可梦 太阳/月亮

**三日月**

《黑暗之魂Ⅲ》、《神秘海域4 盗贼末路》、《看门狗2》攻略作者

**年度感言**

今年我玩的游戏数量有很多，但很多都是一些PC游戏，例如《文明Ⅵ》和《星露谷物语》什么的。相比去年，主机游戏玩得反而更少一些，当然这也是因为今年个人感兴趣的游戏不多，美式角色扮演游戏方面今年更是一个能打的没有(《全境封锁》什么的才不是什么角色扮演游戏呢）。《神秘海域4 盗贼末路》算是一个我今年比较满意的游戏之一，作为一款顶多30小时封盘的游戏来说，它给我带来的快乐堪比很多几百小时才能完美的游戏。

## 海贼王 大海贼斗技场

★★☆☆☆ UCG评分：-

3DS | ONE PIECE 大海贼斗技场 | 日版 | 9月21日
BNEI | 格斗 | 无对应周边



以“操作自己喜爱的角色打倒所有的强敌，成为最强的海贼王”为口号的热血对战游戏，这也是“《海贼王》系列”在3DS上推出的第五款游戏。本作登场角色中包括了23位可操作角色和多达80位辅助角色，在最新上映的剧场版《ONE PIECE FILM GOLD》中登场的泰佐洛也有出场。对战中可以依靠实时切换操作角色来使战局有利于本方。除了通常对战之外，本作还有通过完成原创短篇故事来收集和培育角色的“组团模式”。本作还支持在线模式对战，不断取胜的话自己的悬赏金也会变多，由此能够吸引更多挑战者。当然面对面和好友切磋的本地对战功能也包括在内。[文：水无月]



## 传颂之物 两位白皇

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | うたわれるもの 二人の白皇 | 日版 | 9月21日
Aquaplus | 策略角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



本作为“《传颂之物》系列”完结之作，紧接2015年发售的前作《虚假的面具》的剧情，哈克继承奥修托尔之名，为了被篡夺王位的公主发起复国之战。而久远返回图斯库尔，竟计划对大和发起侵攻。本作登场角色为历代之最，甚至连初代的人物也全数登场，致敬要素满载。音乐不仅加入了前作的BGM，甚至还引入了TV版动画OP和初代的BGM，非常令人怀念。前作中出击界面说明不充分、个别单位的隐藏技能无说明的缺陷在本作中都得到了改善。周回游戏中培养难度大幅降低，让特色分明的各个角色都有了用武之地。新增的“宗近试炼”模式也能让玩家从头到尾好好理解本作的全部系统和隐藏技巧。[文：白菜]



## 2016年度十佳游戏




- ◆精灵宝可梦 太阳/月亮
- ◆传颂之物 两位白星
- ◆女神异闻录5
- ◆伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日
- ◆绯夜传说
- ◆怪物猎人 物语
- ◆逆转裁判6
- ◆奥丁领域 里普特拉西尔
- ◆初音未来 歌姬计划X
- ◆刀剑神域 虚空幻界

《刀剑神域 虚空幻界》、《恶魔凝视Ⅱ》攻略作者

**年度感言** 2016年就这么迷迷糊糊地走到了头，纵观今年玩过的游戏，可以说又是沉迷日式游戏不能自拔的一年，除了《两位白星》能让我颠倒黑夜去填坑外，高素质的《女神异闻录5》也实在叫我难以放下手柄，让本就瘦小的身板再度缩减……不过要说个人心中的年度最佳，那必属《精灵宝可梦 太阳/月亮》无疑，除了游戏本身的确优秀外，能玩上期盼多年的官方中文版自然也是一份满满的感动。

## 索尼克 音爆 烈火&寒冰

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | Sonic Boom: Fire & Ice | 美版 | 9月27日
SEGA | 动作 | 无对应周边



本作是"《索尼克 音爆》"系列第三作，大家熟悉的索尼克、泰尔斯、纳克尔斯、斯提克斯和艾米这五位角色集结在一起，为了追查世界气候异常的原因而前往散布在世界上的各个岛屿开始了冒险。本作延续《索尼克 音爆》系列在原作高速动作游戏的基础上加入了解谜要素的传统，角色要针对关卡中的不同机关，利用各自独有的技能打破障碍才能顺利前进，同时本作还新增了"炎"与"冰"这两种属性的新技能用于帮助玩家攻关。除了主线关卡之外，游戏中还有潜艇探索、气垫船冒险、次元隧道竞速这三种不同的迷你游戏以及可以进行对战的竞速模式。本作日版于10月27日发售。[文：水无月]



## 极限竞速 地平线3

★★★★★ UCG评分：29

XBOX ONE S / XOne | Forza Horizon 3 | 中文版 | 9月27日
Microsoft | 竞速 | 无对应周边



本作是主打开放性世界玩法的《地平线》系列"的第三部作品，依旧由Turn 10工作室辅助Playground Games开发。在本次的新作中，制作人将游戏世界带到了南半球的澳大利亚大陆之上，因为和前作相比地理环境产生了变化，丛林、荒漠、沙滩等许多澳洲独有的自然风光得以加入到游戏之中，而且例如沉船遗迹、黄金海岸以及十二门徒石等澳洲的著名旅游景点在游戏中也有所呈现。制作组还通过实景拍摄制作出了前所未见的天空效果，加上HDR技术对色彩以及光影的高度还原，玩家将获得如同置身澳洲旅游一般的游戏体验。不仅风景优美，本作的地图规模也得到了巨大提升，达到了前作的两倍，初代的六倍。



内容方面，玩家此次化身为赛车嘉年华的举办者，获得了更多对比赛的自定义权利。通过游戏中被称为"蓝图"的功能，玩家可以从规则、路线、参赛车辆等众多方面来订制赛事，并将自建创建的赛事分享到网络上进行多人游玩，更加值得一提的是本作将会支持PC与XOne之间跨平台联机，让玩家在网络上可以找到更多的对手进行较量。



玩法操作上，本作继承了系列的良好手感，丰富的可自由设定等级的辅助能让新手玩家也可以在游戏中自由驰骋，Y键的时间回溯功能则能够帮助玩家反复磨练技巧，而不会因为不断失败产生挫败感，非常适合新手入坑尝试。车辆方面，本作初期为玩家提供了350多辆世界级的经典车型，而这个数字也还在随着DLC内容的推出不断上升着。[文：筒子君]



►游戏中的水不仅看起来真实，也有独特的物理判定，会对玩家的驾驶产生影响。

## XCOM 2

★★★★☆ UCG评分：25

PS4 PRO / XBOX ONE S / 多机种 | XCOM 2 | 中文版 | 9月27日
2K Games | 策略 | 对应机种：PS4/XOne



本作为2016年4月于PC平台发售的《XCOM 2》的主机移植版，玩家再次扮演XCOM的指挥官，率领着小队对抗外星人的入侵。本作在核心玩法上并没有发生太大的变化，玩家依然需要通过和外星人作战，获取各种资源并通过科技强化自己和基地，然后在化身计划完成前把外星人赶出地球。前作的五大职业都在本作发生了不小的变化，每个职业的分工变得更加明显。其中一些职业，诸如榴弹兵和灵能士兵还得到了强化。作为敌人的外星人也在本作得到了强化，一些老面孔和前作相比今非昔比，能给玩家带来更大的麻烦。对于策略游戏的硬核玩家来说，本作依然设置有没法自由存读档的"铁人模式"供玩家挑战。[文：三日月]



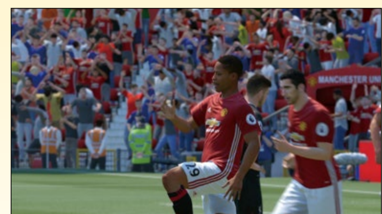
## FIFA 17

★★★★☆ UCG评分：24

PS4 PRO / 多机种 | FIFA 17 | 中文版 | 9月27日
EA | 体育 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360



今年《FIFA 17》最令人意想不到的变化，应该是将"寒霜"更换为了游戏的全新引擎，而这一改变也令游戏整体有了焕然一新的感觉。球员建模方面，本作专门使用全新技术对众多知名球星进行了面部捕捉，这使得他们在游戏中的形象更为生动。同时，本作也开了系列的先河，加入了单人剧情模式，玩家将可以在游戏中扮演叫做亚历克斯·亨特的新人球员，在英超联赛完成一个赛季的征程。值得一提的是，游戏之所以更换引擎，也是为了让剧情模式有更好的戏剧表现而进行的妥协。内容方面本作新增了背身控球和精确传球等新技巧，AI表现也更为智能；系列固有的UT模式和生涯模式也都得到了许多细节上的提升。[文：筒子君]



## 恶魔凝视Ⅱ

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV | Demon Gaze Ⅱ | 日版 | 9月29日
角川Games | 角色扮演 | 无对应周边



本作是《恶魔凝视》系列的第二作，数量众多的萌妹恶魔可以说是游戏的一大魅力所在。不过，这并非一款简单的福利向游戏，除了陷阱遍布危机四伏的迷宫地形外，无处不在的强大怪物也随时有可能会让大意的玩家团灭。本作的战斗系统颇为自由，玩家既可以制定队伍的前后列站位，也能通过装备“神器”让角色交叉使用各种招式，再搭配以恶魔们自身独有的恶魔技能与变身合体系统，能针对战况衍生出各种战术。此外，通过玩小游戏与恶魔交流感情，又或者为恶魔租借房间摆放家具，都能提升恶魔的战斗力，而关系亲密的恶魔还能触发约会事件，观看脸红心跳的福利剧情。［文：三味线］



## 生化危机 超值合集

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | バイオハザ-ド バリュ-パック | 日版 | 9月29日
Capcom | 其他 | 无对应周边




2016年正值《生化》系列”20周年，Capcom也在一年内将初代重制版、0代以及4～6代全部搬上了次世代主机平台。这个“超值合集”就包含了以上5款作品，其中4～6代仅提供下载码，没有实体盘。移植版的新增要素如下：初代重制版为男女主角各增加一套新服装，追加日语配音；0代新增堪称“官方MOD”的威斯克模式，同样追加日语配音，男女主角的大部分新服装则以付费DLC的方式解锁；5、6代都收录原作的所有DLC、PC版的300人佣兵模式，5代的佣兵模式也被合二为一变为“佣兵联合”；惟独4代的移植最没诚意，不但没有任何新要素，艾达篇的CG依旧是强制拉伸，糊得惨不忍睹。［文：苍穹］





## 十月 OCT

**10月5日**《闪乱神乐》系列”5周年庆，官方公布纪念新作《闪乱神乐 桃射沙滩》。

**10月7日** Oculus Touch手柄经过年初的延期后，确定以200美元的价格在12月6日发售。

**10月12日** XOne独占游戏《茶杯头大冒险》宣布延期至2017年中旬上市。

**10月13日** PlayStation VR设备正式发售。

**10月14日** 摩点网PlayStation VR众筹活动，因货源短缺而无法兑现。

**10月14日**《魔兽世界》总监Tom Chilton宣布结束自己在《魔兽世界》小组的职员生涯，投身进入另一个全新的暴雪项目组。

**10月17日**《无间龙头》开发商United Front Games正式关闭。

**10月18日** Rockstar正式公布《荒野大救赎2》，确定游戏将于2017年秋季发售，对应PS4、Xbox One并包含线上多人模式。

**10月20日** 任天堂正式公布下一代家用主机Nintendo Switch，确定将于2017年3月发售。

**10月26日** Turtle Rock将不再为《进化》提供支持。

**10月26日** 微软秋季发布会上确定将在未来推出更具价格竞争力的VR设备，同时宣布将为XOne S引入杜比全景声技术。






**10月27日** Koei Tecmo宣布将把《信长的野望》作品带上Nintendo Switch主机之上。

**10月28日** 2016年游戏业营收统计数据公布，腾讯稳居榜首，索尼、动视暴雪、微软、苹果依次占据前五，前二十五名总收入达345亿美元。

## 战锤 末世鼠瘟

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | Warhammer: End Times - Vermintide | 美版 | 10月4日
Fatshark | 动作 | 对应机种：PS4/XOne




虽然采用了来自Games Workshop著名的桌面游戏《战锤》的世界观，但是《末世鼠瘟》并非一款纯粹的角色扮演游戏，反而是像多人合作游戏中的代表性作品《求生之路》，强调四个角色之间的配合作战。游戏的故事发生在大事件末世（End Times）当中，蜂拥而来的鼠人占据了城市，五位来自不同阵营和种族的勇士与他们挺身对抗，玩家需要选择其中一位，然后和三位同伴一起从城市的一端杀到另一端，期间除了普通的鼠人，还有各种强大的特殊鼠人单位出现。而玩家除了依靠角色的技能和武器，还可以通过升级和完成关卡来获得新的装备，强化自身战斗力。但本作目前似乎封闭了大陆玩家联机功能，所以建议不要买。［文：稀饭］



## 苍翼默示录 神观之梦

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | 苍翼默示录 神观之梦 | 中文版 | 10月6日
Arc System Works | 格斗 | 无对应周边



本作为《苍翼默示录》系列”完结之作，参战角色最多，系统最为平衡、完善，竞技性也是历代最高。发售当时在街机版基础上追加了Es、SUSANOO和MAI三名新参战角色（目前街机版已经同步更新），至今为止尚与街机版保持相同版本平衡性。故事模式为RAGNA的剧情拉下了帷幕。对战系统方面追加了全新的活性状态和上限突破，对目前为止的战斗格局造成了巨大的变化。单机模式下的快速星模式和格林深渊模式相比过去也有了更大的可玩性。街机模式完整收录了Act1～3的全部内容，容量为过去的三倍以上，喜欢收集CG的玩家头顶青天。奖杯虽然与网络模式挂钩，不过获得方便也不用花太多心思。［文：白菜］



# 黑手党Ⅲ

★★★★☆ UCG评分：23

多机种 | Mafia Ⅲ | 中文版 | 10月7日
2K Games | 动作冒险 | 对应机种：PS4/XOne




和之前的系列作品比起来，《黑手党Ⅲ》最大的特征自然是体现在对于开放世界的运用上，和前作那个看似庞大但是空空如也的帝国湾比起来，本作的故事发生地点新波尔多——原型参考自美国城市新奥尔良——就显得更有活力，大量的犯罪活动发生在这个城市的许多角落当中，贩毒、卖淫、走私和勒索等等，都是试图向意大利黑帮复仇的主角林肯·克雷打击的对象。同时本作在剧情表现手法上也有了更多的突破，主线故事由制作精美的剧情动画交代，人物脸部表情的塑造极其真实生动，而期间穿插的各种纪录片式访谈则在陈述故事背景的同时，展现出了游戏所属的60年代特有的风貌。



除此之外，游戏本身也着力于表现游戏所属年代的文化魅力，例如玩家能够驾驶大量的美式肌肉车，



体验用V8引擎在道路上轰鸣着飞驰的感觉。车辆上的电台里也能够听到当年流行的音乐名曲，其中不乏滚石、沙滩男孩和The Animals等著名乐队。新波尔多的街头则充分展现了直到今天也仍然在新奥尔良风行的法国风情，铁艺窗台和色彩绚丽的建筑充斥着整座城市，坐在汽车中呼啸而过的则是穿着西装的意大利黑手党，种族歧视的情况在城市的许多地方发生，而在更阴暗的幻影沼泽中，毒品和私酿酒依然横行。游戏的主线带领玩家领略整个新波尔多的魅力。遗憾的是，重复的支线任务却摧毁了游戏的体验，让其无法踏足3A作品的殿堂。目前游戏已经推出免费DLC，并且预定会推出三个剧情DLC。[文：稀饭]



►尽管有一些比较明显的缺点，但起码本作在对枪械战斗和爆炸的表现上处理得相当不错。

# 怪物猎人 物语

★★★★☆ UCG评分：25

3DS | モンスタ-ハンタ-スト-リ-ズ | 日版 | 10月08日
Capcom | 角色扮演 | 无对应周边

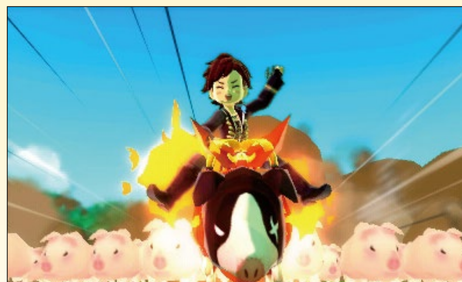


本作是Capcom的看家品牌“《怪物猎人》系列”首次探索RPG领域的外传作品，明亮的卡通风格与色彩表现让本作的画面显得非常舒适，亮丽的颜色勾画出灼热的沙漠、樱花纷飞的街道等特色场景。战斗系统方面采取了传统的回合制战斗方式，普通攻击和部分技能划分为三种基本类型，三个类型之间存在互相克制关系，并可在战斗中随时查看。实际战斗初看之下类似于“猜拳”玩法，但怪物的出招倾向都有各自的模式，因此玩家只要熟练掌握怪物的战斗风格，就能轻易在战斗中获得优势。作为玩家分身的骑手有四种武器可供使用，还能使用继承系列特色的各种道具，让玩家在这部外传作品中也能感受到熟悉的“狩猎”要素。本作的另一大特色就是登场的各种随从怪





物，这些怪物大部分出自正传，并且每只随从怪物都配有专用的羁绊技，演出十分华丽。玩家可在怪物的巢穴里摸出怪物蛋，把蛋孵化出来后就能让它们成为共同战斗的搭档。在流程前中期，“摸蛋”是一个颇具随机性的要素，能否挖到一个好的怪物蛋，又或者怪物蛋里是不是目标怪物，都需要一定的运气。在培育方面，带有各种能力值增加和技能效果的遗传因子要素大大增加了培育时间。每获得一个理想的怪物蛋，就要观察它身上带有的遗传因子是否优秀，最终目标就是完成一只遗传孔填满并全部串联完毕的强大怪物。[文：果汁]



►随从怪物的羁绊技演出风格各异，既有帅气的，也有逗趣可爱的。

## 2016年度十佳游戏




- 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结
- 神秘海域4 盗贼末路
- 极限竞速 地平线3
- 量子破碎
- 泰坦天降2
- 战争机器4
- 最终幻想15
- 女神异闻录5
- 丧尸围城 4
- COD 黑色行动Ⅲ

**年度感言**

进入2016年，很高兴地看到，日式游戏已经完全复苏，好玩的游戏层出不穷，其中《DQH2》我更是打了两百小时。同样是两百小时，《COD 黑色行动Ⅲ》的DLC填坑之旅就不怎么愉快了，导致我直接放弃了《COD 无尽战争》。硬件方面，今年买了PS VR，结果放弃了PS4 Pro和Xbox One S，导致新买的4K HDR电视没怎么发挥作用。放假期间要把上面很多游戏再打一遍。(笑)

# WWE 2K17

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | WWE 2K17 | 中文版 | 10月11日
2K Sports | 体育 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360




因为系列在2015年的作品中，做出了巨大的改变，所以2016年的《WWE 2K17》主要还是集中精力进行了细节上的调整。玩家最关心的选手阵容方面，在合并了WWE和NXT两大摔跤体系的选手之后，本作的初期可选角色数量超过了130位，并创下系列之最，而且2K还将在之后通过付费DLC的方式加入更多传奇明星。值得一提的是，在WWE中拥有173连胜不败战绩的“战神”高柏这次也被加入到游戏之中。玩法内容上，本作中依旧为本地以及联机对战提供了多种规则的比赛方式，而主打内容则是含有丰富自定义要素的生涯模式，不过因为游戏没有中文，所以部分玩家可能无法体会到游戏的全部乐趣。[文：简子君]



## 2016年度十佳游戏

- 神秘海域4 盗贼末路
- 战场的女武神 重制版
- FURI
- 桌上赛车 世界巡回赛
- 火影忍者疾风传 终极风暴4
- 战国BASARA 真田幸村传
- 瑞奇与叮当
- 女神异闻录5
- 最终幻想15
- 奥丁领域 里普特拉西尔



### 胜负师

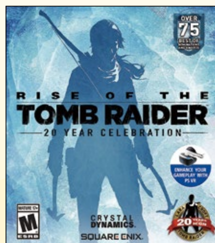
《游戏机实用技术》老编，这一年的大部分时间都在做和编写杂志内容无关的管理工作（汗）

**年度感言** 连续几年都把是否取得白金作为入选个人年度十佳游戏的标准，不过这次我有点动摇了。虽说去年自己在奖杯方面也有两件大事：第600白金给了《神海4》；制作400期期间PSN等级达到了100级。不过其后便没了目标感，一年100多个白金里也数不出十个传统意义上的大作，说真的，有点苦涩。十大名单最后三款是因为各种原因迟迟没有开坑的游戏，对它们的体验只能放到新的一年了。

## 古墓丽影 崛起 20周年纪念版

PS4 PRO 多机种 ★★★★☆ UCG评分：-

Rise of the Tomb Raider 20 Year Celebration | 中文版 | 9月27日
Square Enix | 动作冒险 | 对应机种：PS4/XOne，对应PS VR



《古墓丽影 崛起 20周年纪念版》包含了《古墓丽影 崛起》及其所有DLC，其中包括了玩法为收集资源在恶劣环境中求生的《坚韧不拔》、剧情DLC《芭芭雅嘎》以及在大场景和丧尸敌人战斗的《暗冷》。除此之外，本作还额外收录了讲述了《崛起》结局之后的故事的《血脉相连》，向玩家补完了劳拉父母以及家族的故事。其中还包含一个类似于《COD》丧尸模式的全新模式《劳拉的恶梦》，虽然流程不长但都支持双人合作。值得一提的是，《血脉相连》还对应PS VR，玩家可以通过全新的视角探索大宅。另外由于游戏内容相当厚道的缘故，本作的奖杯数量达到惊人的125个（成就为124个），堪称完美主义者的恶梦。［文：三日月］



## 战争机器4

XBOX ONE S XOne ★★★★★ UCG评分：27

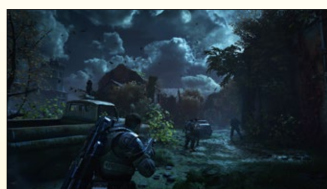
Gears of War 4 | 中文版 | 10月11日
Microsoft | 动作射击 | 无对应周边

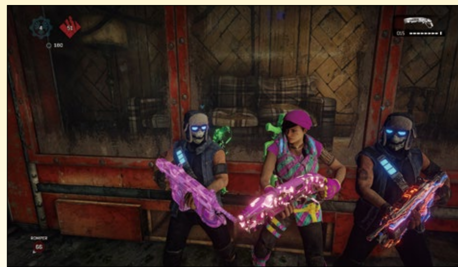


本作是全球大受欢迎的动作射击游戏“《战争机器》系列”的最新作。本作不再交由前三作的开发商Epic Games开发，而是由《战争机器 终极版》的开发商The Coalition完成。本作沿袭了之前三作的世界观，时间是《战争机器3》的25年后。在新的故事里，人兽战争虽然结束，但战争对塞拉星球造成的损害无法弥补，不时出现的电磁风暴对人们造成极大危害。故事的主人公换成了前三部曲主人公马库斯·菲尼克斯的儿子——JD·菲尼克斯。他和他的好友凯特、戴尔因戴尔的母亲被抓走而展开行动，一些玩家熟识的老面孔也会在剧情中登场。由于年代变更，玩家面对的敌人也有了很大变化，新增了大量机器敌人，同时也有很多全新的武器。单人战役继续支持二人合作。



除了惊心动魄的单人战役，游戏还收录了紧张刺激的多人对战和持久战3.0模式。多人对战集历代之大成，评价为历代最高。无论等级高低，所有装备能力都是一样的，不同的只有角色外观、武器皮肤等，保证了出色的平衡性。持久战3.0则是全方位进化，玩家可以扮演步兵、工程师、狙击兵、重装兵、侦查兵这些不同的职业，利用各职业的特点来配合作战，消灭一波波来犯之敌。玩家还可以自由安装路障、自动炮塔、诱饵、弹药库等设施，不光要自身技艺超群，还要合理安排这些设施的位置，才能在高难度的持久战中生存下来。游戏包含有内购系统，不过花钱解锁的要素仅限地图优先使用权以及各种涂装。历代都有的高难度成就“不同凡响”同样健在，依然能谋杀玩家数百小时游戏时间。［文：纱迦］





►游戏公布了庞大的免费更新计划，逢年过节都会有特殊内容提供。

## 神狱塔 Mary Skelter

PSV ★★★☆☆ UCG评分：-

神獄塔 メアリスケルター | 日版 | 10月13日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



本作是由Compile Heart联手击文库打造的一款第一人称迷宫探索RPG，为了从怪物的支配中解放人类，主人公与有着优秀作战能力的血式少女组成的队伍，攻略被称为“监狱”的迷宫。迷宫里除了有强力的敌人外，还布满了挡路的机关，玩家要活用每位血式少女的能力才能顺利攻略。同时迷宫还有食欲、性欲、睡眠欲这三大欲求，探索或战斗中的行动会使这些欲求增减，从而让玩家的队伍得到各种有利效果。沿袭了CH社作品的特色，游戏中也不缺少福利要素，其中作为代表的就是污秽净化系统，玩家可以通过滑动触控屏将血式少女身上的污秽擦掉，以此来提高她们的战斗能力。［文：乌冬］



## 纸片马里奥 色彩溅落

Wii U ★★★☆☆ UCG评分：-

ペーパーマリオ カラースプラッシュ | 日版 | 10月13日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



“《纸片马里奥》系列”第五作以颜色涂料为主题，纸片马里奥为了查明纸片奇诺比奥褪色的原因而来到了色彩岛，与新同伴“油漆桶”展开一场全新的奇妙冒险。游戏采用了部分非线性的流程设计，必须在多次探索后才能完美通关。

本作赋予了纸片马里奥使用木槌子进行涂色的能力。玩家要将场景中的各种物品涂满颜色，从而恢复其应有的功能进行解谜。游戏的战斗系统依然是结合了动作要素的回合制战斗，需要配合恰到好处的按键时机才能应对自如。此外，玩家需要通过收集卡片和染料才能使出各种攻击，其中还会有珍稀的“物品卡”，在战斗中能够召唤风扇和烤炉之类的巨型真实物件进行演出夸张的强大攻击。［文：初心者］



## 蝙蝠侠 阿克汉姆VR

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | Batman: Arkham VR | 美版 | 10月13日
WB Games | 动作冒险 | PS VR专用



作为PS VR首发阵容的一员，《蝙蝠侠 阿克汉姆VR》所展示出来的更像是一种游戏体验。在本作里，玩家以第一人称的视角来进行游戏，所扮演的角色正是“蝙蝠侠”布鲁斯·韦恩。游戏的流程里玩家可以去到韦恩大宅、蝙蝠洞、哥谭市的各个现场乃至阿克汉姆疯人院。小丑、鳄鱼人、企鹅人等知名蝙蝠侠反派也会在本作里登场。游戏里没有打斗的情节，玩家所能做的便是现场调查以及解谜，在游戏里还充斥着大量的彩蛋来等待着玩家来发现。游戏的流程虽然不长，但是配合PS VR所带来的身临其境的体验和出色的音响效果，玩家在游戏里就仿佛真的置身于蝙蝠洞或者哥谭市一样。［文：秋沙雨］



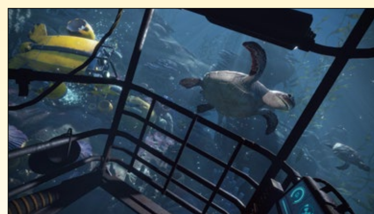
## 虚拟现实乐园

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 | PlayStation VR WORLDS | 中文版 | 10月13日
SIE | 动作 | PS VR专用



《虚拟现实乐园》在海外是PS VR的首发游戏之一。游戏收录了5个风格迥异的小游戏，提供了5种玩法。稍晚上市的国行去掉了其中的“伦敦劫案”，使得收录的小游戏数量变为4个，不过价格也更加亲民。进入《虚拟现实乐园》后，玩家可以从5个小游戏中选择一个开始。这5个小游戏分别是：深海探秘、碰撞球、疾速滑行、星际穿梭者、伦敦劫案。5个小游戏的玩法各不相同，深海探秘就是纯欣赏性质的，碰撞球有着很强的人机对抗性，疾速滑行是简化版的赛车，星际穿梭者则是模拟驾驶宇宙机甲等等。每个小游戏中各自设置了一些挑战，还可以把自己的成绩上传到网络进行排名。不能多人同乐是游戏的最大缺憾。［文：纱迦］



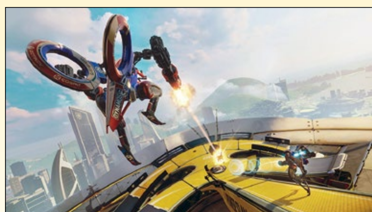
## 新世纪战甲大赛 机械化战斗联盟

★★★☆☆ UCG评分：19

PS4 | RIGS Machine Combat League | 日版 | 10月13日
SIE | 主视角射击 | PS VR专用



《RIGS》是由“《杀戮地带》系列”的开发商Guerilla Studios为PS VR量身定做的一款主视角机器人对战游戏，玩家在其中扮演一位年轻的机甲驾驶员，和同伴一起参加3V3的战甲大赛，用实力去获得荣耀。本作拥有很强的代入感，戴上PS VR头盔之后会让玩家产生真的在驾驶机甲战斗的错觉。游戏中玩家总共可入手由7家厂商制造的28台机甲，同一厂商的机甲拥有固定的特殊能力，但各个机甲间在能力数值上仍存在着不同的差异。战斗中玩家可根据战况随意切换极速模式、修复模式和火力模式，熟练掌握各个模式的特色才是取胜的关键。但游玩时间不宜过长，否则会产生不适症状。［文：八重樱］



## 活至黎明 血脉偾张

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | Until Dawn: Rush of Blood | 中文版 | 10月13日
SIE | 光枪射击 | PS VR专用



本作的玩法为传统的光枪射击类型，玩家进入游戏后会乘坐上一辆矿车，并通过设计好的路程前进，击倒路上的敌人即可过关。操作方面，本作支持Move体感控制器，而使用手柄的话则需要通过推动左右两个摇杆来进行瞄准。战斗中的玩家将会手持双枪，射中场景中的弹药补给的话，还可以更换为强力武器。在借用了不少《活至黎明》原作的恐怖元素后，本作中七大关卡的设计风格各具特色，加上分支路线的设定，无论是初次游玩还是二周目挑战，都能够获得不错的体验。就目前的众多PS VR游戏而言，本作不仅画面上乘，而且自带中文语言，甚至还有中文配音，对国人玩家可以说非常体贴。［文：简子君］



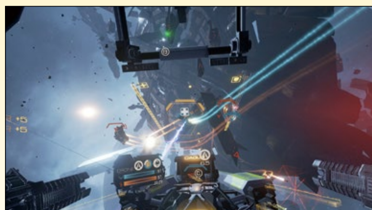
## 星战前夜 女武神

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 | Eve: Valkyrie | 美版 | 10月13日
CCP Games | 射击 | PS VR专用



在习惯了于《星战前夜》中用宏观视角观看宇宙之中的大战后，作为系列衍生作品的《女武神》绝对会给忠实的玩家们一种颠覆以往的体验，因为此时你从上帝变成了凡人，使用虚拟现实头盔沉浸在游戏的宇宙中，通过驾驶舱视角控制宇宙飞船与其他玩家展开最多8人对8人的太空“狗斗”。本作首发于VR设备Oculus Rift，随后在登陆PS VR时已经加入了一些更新中添加的内容，例如“编年史”模式——也就是游戏中的战役模式，同时还加入了“壕沟”飞行，经历类似《星战》中X战机在死星表面战斗的场景，通过三个阶段的战斗，最终玩家能够以此毁灭一台巨大的战舰。［文：稀饭］



## 驾驶俱乐部VR

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 | DRIVECLUB VR | 中文版 | 10月13日
SIE | 竞速 | PS VR专用



作为目前索尼第一方在PS4主机上画面最好的竞速游戏，《驾驶俱乐部》此次推出的VR版本因为要照顾硬件的性能问题，画面出现了巨大的缩水，这一点对于习惯了竞速游戏超强画面的玩家可能需要适应。不过，虽然牺牲了画面表现，通过VR功能的支持，玩家此次得以在车内视角中随意旋转视角观察车内细节，加上7.1声道的环绕立体音效，游戏所能带来的沉浸感还是非常出色的。除了对应VR设备外，本作的游戏模式和原作几乎完全相同，玩家可以在多个城市的数条赛道中与对手较量。漫游模式可以让玩家静静地驾车在地图中游览，检阅模式则可以帮助玩家零距离观察游戏中的精美车辆。［文：简子君］



## 蝙蝠侠 重返阿克汉姆

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 Batman: Return to Arkham | 美版 | 10月18日
WB Games | 角色扮演 | 对应机种：PS4/XOne



《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》是“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的重制版合集作品，当中包括了《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》和《蝙蝠侠 阿克汉姆城》两部作品，当中还包括了两部作品所有DLC以及年度版的内容。“阿克汉姆”系列讲述了蝙蝠侠与他的敌人们（小丑、鳄鱼人等）进行斗争的故事。这两部作品原是上一世代家用机的作品，采用虚幻3引擎开发，而重制版合集则是利用最新的虚幻4引擎进行画面的优化，让画面的精细度和建模的质感得到进一步提升。如果在上一世代没有接触过“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的话，这款重制合集作品对新玩家来说也许是一个不错的入门作。本作的日版将会在2017年2月发售。[文：秋沙雨]



## 马里奥聚会 明星突击

★★★★☆ UCG评分：-

3DS Mario Party Star Rush | 日版 | 10月20日
Nintendo | 益智 | 对应amiibo/分享游戏



作为“《马里奥聚会》系列”在3DS上的第二作，游戏依旧在核心玩法上做出了足够的创新，还在基础模式上追加了不少多人小游戏。这次的“大富翁”模式中，所有玩家将一起掷骰子行动，免去了以往的等待时间。但即使如此，玩家需要在一个关卡上花的功夫依旧不少。这次游戏把奇诺比奥以外的角色以“朋友”的形式体现，朋友越多，挑战BOSS的时候就越有利，所以原本的“抢金币”规则间接地变成了“抢朋友”，这是以往作品所感受不到的体验。当然，游戏依旧继承了“《马里奥聚会》系列”的“独乐乐不如众乐乐”思想，好友之间游玩时更显其乐趣，但无法网络联机。[文：昂星团]



## 超时空要塞Δ 紧急出击

★★★☆☆ UCG评分：-

PSV マクロスΔスクランブル | 日版 | 10月20日
BNEI | 射击 | 无对应周边



《超时空要塞Δ 紧急出击》是配合2016年4月动画《超时空要塞Δ》的热映，由万代南梦宫制作，以动画为主题的改编游戏，以动画的前13集故事内容作为游戏的主线剧情。除了动画中出场的角色外，以往该系列的王牌驾驶员、机体以及歌姬也会以客串形式登场。虽说是一款以音乐人设为卖点的粉丝向游戏，但继承自前作的优秀系统，并将“空战“与”高达VS“的特点融入其中，风格各异的战斗形态配合优秀的BGM，使得游戏具有很高的可玩性。而且作为一款PSV独占作品，画面方面也非常优秀，细节与背景还原度都很高，激烈的战斗也不会造成卡顿、掉帧等现象。[文：六等星]



## 偶像死亡游戏

★☆☆☆☆ UCG评分：-

PSV アイドルデスゲームTV | 日版 | 10月20日
D3 Publisher | 文字冒险 | 无对应周边



为了争夺主唱位置，“Project 47”中的7位偶像参加了名为“DoD（Dream of Dream）”的选秀，节目采用淘汰赛的形式进行，然而这次第10届DoD却与往年不一样，在节目上被淘汰的偶像将要挑战死亡游戏，如果挑战失败会当场被死亡。游戏的基本玩法是首先在探索环节中搜查洋馆的各个角落，从中收集到谣言和金钱，利用谣言去揭发其他偶像的缺点，从而抢夺她们的钱，阻碍她们晋级。而钱可以在商店购买道具提升偶像的能力，帮助偶像通过该环节的考核。每一位偶像都有各自的剧本，玩家游戏目的是要让作为主角的偶像将其他偶像淘汰掉，取得节目的最终胜利。[文：宇宙人]



## BF1

PS4 PRO | XBOX ONE S

★★★★★ UCG评分：27

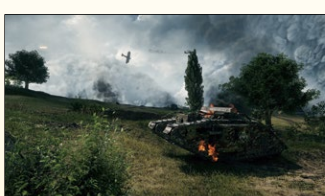
多机种 Battlefield 1 | 中文版 | 10月21日
EA | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne



在当今大部分射击游戏都将背景向着未来推进的浪潮下，《BF1》独树一帜，选择了第一次世界大战作为了自己的背景，这也让本作成为了游戏史上少有的以一战为背景的3A级大作。为了向玩家更好地展示一战的氛围，DICE这次在单人战役模式上下了不小功夫，玩家可以玩到堪称系列最佳的单人战役内容。以不同的兵种为视角，战役模式准备了六个各具特色的故事章节，总计十数个关卡供玩家游玩，大多数关卡中还存在收集要素以及各种技巧挑战。

回到了百年前的战争后，玩家手中的武器也变为了古董级的枪械，除了许多在一战中作为实验枪械出现过的“黑科技”外，玩家手中的武器不仅射程和精度有限，弹夹更换更是十分麻烦。所以类似狼牙棒、军铲或者刺刀之类的近战武器就有了更多的用武之地，这也令骑兵这一新兵种成为了游戏中的大杀器。除此之外，游戏中的投掷武器也非常符合历史潮流，变为了最老式的棒式手榴弹、燃烧弹甚至还有芥子毒气弹等等。除了单人模式外，《BF1》的多人战役依旧表现出色。根据对战类型的不同，玩家可以进行最多64人的多人对战。除了战争信鸽、抢攻模式、团队死斗等比较注重枪法和小队配合的小范围战斗模式外，系列经典的突袭模式和征服模式等大规模战役玩法依旧得以保留。同时，本作还新增了以突袭模式玩法为基础的行动模式，让玩家在多张地图中展开连续较量，体验宛如大型战争一般的游戏氛围。[文：简子君]





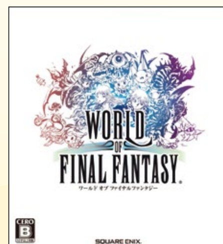


►动态的天气系统加上强大的场景破坏效果，《BF1》依旧为玩家带来了最真实的战场体验。

## 最终幻想 世界

★★★★☆ UCG评分：23

多机种 World of Final Fantasy | 中文版 | 10月25日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



《WOFF》是SE在PS4和PSV双平台打造的一款《FF》外传，采用了全新的主角和世界观设定，但众多《FF》历代人气角色以NPC的形式在故事中登场，并可以给予玩家一定的帮助。本作的玩法有点类似于《精灵宝可梦》，游戏中存在的敌人名为迷影兽，玩家所控制的双子姐弟二人是迷影兽训练师，他们可以在战斗中通过达成一定条件的方式将敌人收入囊中，从而将其培养成可用的战斗力。迷影兽的数量多达上百种，玩家们可以从中看到很多熟悉的身影，例如仙人掌、陆行鸟、顿贝利等等。本作首度采用了"叠叠"的系统，主角拥有二头身和正常比例两种形态，迷影兽也有S\M\L\XL四种尺寸，除XL尺寸外，其余迷影兽都可以和主角们按照上S中M下L的顺序叠加到一起，叠加之后不但战斗力会提升，各个魔法技能也会得到进一步强化。由于有着尺寸这一设定，就使得无论是主角还是迷影兽们都会呈现出非常可爱的一面，就连历代《FF》的角色们也同样都是二头身包子脸，将"萌"发挥到了极致。除主线剧情外，在"少女的房间"中存在大量"心灵任务"，相当于是各种分支；另外玩家还可以在斗技场中收集到更为强力的迷影兽。游戏共计22章，设有3个结局，真结局必须做完全部"心灵任务"后才可开启。通关后还有4个隐藏迷宫等待着玩家们前去挑战。本作计划在未来将续追加SE旗下人气角色的徽章下载，第一弹是来自《王国之心》中的索拉。另外需要玩家们注意的是，本作虽然对应两个平台，但PSV平台的优化很不好，建议大家还是购买PS4版。[文：八重樱]







►看到包子脸的克劳德使出超究武神霸斩，你是否也会忍不住大喊"好萌"呢？

## 龙珠 超宇宙2

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 DRAGONBALL XENOVERSE 2 | 美版 | 10月25日
BNEI | 动作 | 对应机种：PS4/XOne



游戏内容和系列第一作类似，依旧以任务制来推进流程，剧情要求玩家击败关卡中的敌人，防止他们穿越时空改变过去。本作中玩家依然能够对应所选种族自创角色，还能使用大量"《龙珠》系列"的人物，而且与时俱进追加了最新TV《龙珠超》的角色与变身形态。主线任务以系列动画的剧情作为铺垫，里面的名场景都悉数还原，玩家能够在之中体验从《龙珠Z》到《龙珠超》的剧情。对战部分和前作一样，大部分关卡都以多个战斗场景组成，玩家可以换区击败所有场景里的敌人。原作人物只能使用固定的招式，但自创角色却能使用各种《龙珠》里的必杀技战斗，到了剧情后期甚至还能使用种族专用的觉醒技，大幅增强战斗力。[文：昴星团]



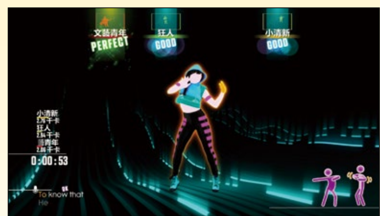
## 舞力全开 2017

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 Just Dance 2017 | 中文版 | 10月27日
Ubisoft | 音乐 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360/Wii U/Wii



和往年一样，《舞力全开 2017》收录了当年度大量热门歌曲，其中新曲数量超过40首，包括大热的《Cheap Thrills》、《Sorry》等。购买PS4、XOne版的玩家可以免费使用Just Dance Unlimited服务3个月，享受超过200首并不断更新的DLC歌曲。游戏收录了6种全新的游戏模式，其中包括PS4、XOne版独有的Just Dance Machine，在这个模式中玩家可以跳出弗拉明戈、芭蕾舞、康康舞等特色舞蹈。此外World Dance Floor模式也再度回归。和前作一样，本作不仅支持Kinect、PS摄像头等各大主机的独有设备，还可以通过智能手机上的Just Dance Controller体验，任何人都可以轻松上手。[文：纱迦]



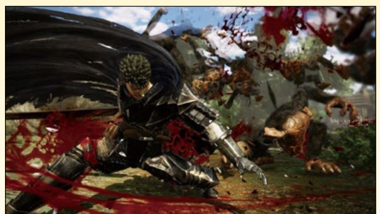
## 剑风传奇无双

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 ベルセルク無双 | 日版 | 10月27日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种：PS4/PS3/PSV



作为2016年光荣漫改无双的作品《剑风传奇无双》，一改曾经"毁原作"的评价，以其高还原度的剧情与演出博得了粉丝们的一致好评。游戏共收入了原作漫画中三大主线篇章的剧情，并采用剧场版动画穿插的方式进行过场，战斗之余也还有一些幽默小剧场可以观看。游戏系统方面虽是无双的一贯玩法，但配合原作进行的大幅度系统调整还是带来了非常优秀的游戏体验，全新的狂化系统也使得连放无双更为爽快，配以极具魄力的血液特效与大型BOSS关卡，为无双题材创造了全新的发展方向。除剧情模式外引入的"无限蚀"模式，玩家将可以无限制地沉浸在战斗的乐趣之中。更强大的敌人与装备也在"无限蚀"之中等待着去探寻。[文：六等星]



## 2016年度十佳游戏

- ◆精灵宝可梦 太阳/月亮
- ◆超级机器人大战OG 月之住民
- ◆奥丁领域 里普特拉西尔
- ◆星际火狐 零
- ◆马里奥聚会 明星突击
- ◆怪物猎人 物语
- ◆SD高达G世纪 创世
- ◆超级马里奥制造
- ◆妖怪手表3 寿司/天妇罗
- ◆蓝色雷霆闪电枪 爪



**乌冬**

《精灵宝可梦 太阳/月亮》、《超级机器人大战OG 月之住民》攻略作者

**年度感言**

今年个人的最佳游戏当属《精灵宝可梦 太阳/月亮》，也是今年玩得最久的游戏，两个版本加起来已超过200小时，不过其实用在流程上的时间并不多，花时间的主要还是培育和对战，而且这还是只有阿罗拉宝可梦的环境中，等银行对应了本作后相信突破300小时是没问题的。玩完《精灵宝可梦》后就等《怪物猎人××》了，还有不久就要发售了，这可以说是2017年最期待的游戏。

# 刀剑神域 虚空幻界

★★★☆☆ UCG评分：23

多机种 ソードアート・オンライン ホロウ・リアリゼーション | 日版 | 10月27日
BNEI | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



改编自人气轻小说《刀剑神域》的游戏《刀剑神域 虚空幻界》很好地还原了动画版中的人设，全新剧本与新人物再加上主线全语音都足以显示其诚意。战斗部分相较去年的《失落之歌》又有了进步，更加流畅的战斗，更人性化的操作都使得爽快度大增，多样的武器各自有技能树，还能交叉搭配其他武器的战斗技能，富含研究性。玩家一共能带领3名NPC共同战斗，并能对其下达回复、回避、连携等战斗指令，培养他们的性格还能影响其行动风格。在日常部分，玩家可以自由经营与主要角色们的关系，实现牵手、公主抱、睡在一起等心跳互动，在观赏角色们的分支剧情时，还能收集到各种精美的剧情CG。[文：三味线]



## 2016年度十佳游戏

- ◆冤罪杀机2
- ◆杀出重围 人类分裂
- ◆杀手47
- ◆XCOM 2
- ◆守望先锋
- ◆泰坦天降2
- ◆量子破碎
- ◆战争机器4
- ◆植物大战僵尸 花园战争2
- ◆为战而生

以上排名分先后

**稀饭**

《冤罪杀机2》、《黑手党Ⅲ》攻略作者、E3展、《黑手党Ⅲ》新奥尔良活动采访记者、《神秘海域 德雷克的终极档案》制作负责人。

**年度感言** 当了好几年游戏编辑，玩游戏的涉猎范畴越来越广，但是口味却是越来越专，一年回头想起来，最让自己沉迷的作品往往都不是什么大众化之作，一些看似流行的作品，其实吸引我的只是单机模式或是剧情设定本身，例如《泰坦天降2》、《战争机器4》和《守望先锋》就是最好的例子。总体而言，潜行和策略才是我的最爱，突突虽然可以用于调剂，但绝对占不了我太多时间比例。

# 热血高校 火爆界限

★★☆☆☆ UCG评分：-

PS4 クローズCrows: Burning Edge | 日版 | 10月27日
BNEI | 动作 | 无对应周边



万代南梦宫为庆祝漫画《热血高校》系列"连载至今25周年而由制作的PS4独占作品《热血高校 火爆界限》。围绕着一所名为"铃兰高校"的乌鸦高中展开，丰富的多人物剧情模式完整再现了漫画中的故事情节，同时也让玩家体验到漫画中无法展现出的每名主角的独特之处。游戏还额外增加了原创人物剧情，玩家将可以自定义外貌服装，来塑造出一名属于自己的不良高中生，在铃兰高校中对抗各位主角，登上最强的顶点。另一方面作为动作游戏，多变的攻击招式与不同的攻击风格使得游戏可玩性大大提高。可惜游戏画质帧数不足，手感与判定也有些诡异，拉低了整体游戏的体验。[文：六等星]



# 上古卷轴V 天际 特别版

★★★☆☆ UCG评分：—

多机种 The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition | 美版 | 10月28日
Bethesda | 角色扮演 | 对应机种：PS4/XOne



本作为2011年游戏《上古卷轴V 天际》的高清重制版。在画面表现力增强的前提下，本作除了《天际》本体外，还包含了三个后续DLC：讲述吸血鬼和狼人之争的《黎明守护者》(Dawnguard)、允许玩家建房和组建家庭的《炉火》(Hearthfire)和讲述龙裔诞生起源的《龙裔》(Dragonborn)。在本作中玩家扮演一名龙裔在天际省探索和冒险，并以自己的行动决定天际省最后的命运。除了丰富的技能以及支线任务外，本作中还有诸多迷宫以及地点供玩家探索，有别于一般角色扮演游戏的经验值系统能让玩家即便不战斗也能让自己的角色变强。然而特别版并没有增加全新的游戏内容，对于老玩家来说吸引力不够。[文：三日月]



# 泰坦天降2

★★★★★ UCG评分：27

PS4 PRO
多机种 Titanfall 2 | 中文版 | 10月28日
EA | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne



由Respawn工作室打造的《泰坦天降》在2014年一经推出，就备受好评。Respawn的主力就是《COD 现代战争》的缔造者，因此《泰坦天降》的风格非常接近，但又加入了很多新要素。前作只登陆了Xbox平台，而且没有单人战役模式。而《泰坦天降2》同时登陆PS平台，并加入了单人战役模式。单人战役模式讲述了步枪兵库柏与泰坦BT的冒险故事，不仅整个故事好评如潮，而且关卡设计也十分优秀，特别是切换时空的环节。游戏初始的限时挑战很有难度，如何能够解锁对应的成就/奖杯也引发了玩家的激烈讨论。

在玩过精彩的单人战役后，还有出色的多人对战等着玩家体验。本作的多人对战在系统方面沿袭了大获成功的首作，并将玩家最感兴趣的泰坦种类从3种增加到6种，每种泰坦都有不一样的必杀技。新型泰坦甚至有强调近战的剑术型，让酷爱机器人动画的玩家大呼过瘾。不过在加入更多的泰坦类型的同时，游戏也限制了泰坦装备的自由度。模式方面保留了首作的全部玩法，并加入全新的赏金猎人模式。首作的卡片系统被废除，改为根据能量百分比发动的强化项目。金钱系统改为让玩家用来提前解锁自己心仪的装备。升级的经验值改为了功勋制，完成比赛以及达成挑战才能获得功勋。多人部分还加入了社群要素，加入社群后每天在规定的时间内完成比赛，可以获得大量的功勋。本作未来所有的地图都将以免费的形式推出，目前官方已经陆续更新了不少内容，包括首作最具人气的天使城地图。[文：纱迦]







►在单人战役模式中，玩家可以随时切换已获得的泰坦装备。

# 十一月 NOV

**11月1日** 神游科技（iQue）宣布，神游机的服务将于2016年12月底正式终止，神游加油站等各项服务也将全部终止。

**11月5日** 2016年暴雪嘉年华开幕。

**11月10日** 任天堂在官方宣布Wii U主机即将停产。





**11月10日** PS4 Pro与任天堂复古主机Mini FC发售。

**11月11日** HTC Vive公布首个VR设备无线套件，VR或将进入无线时代。

**11月16日** Xbox品牌诞生15周年庆。

**11月18日**《精灵宝可梦 太阳/月亮》正式发售，游戏出货量创下任天堂历史纪录。

**11月24日** Steam平台举办首届游戏评选活动。

**11月25日** 国行XOne S主机正式发售。

**11月26日** 于上海东方明珠广场举办的“最终幻想15盛典”上，东方明珠宣布《最终幻想15》国行简体中文版将于11月29日全球同步发售！

**11月27日** 2016年家庭游戏开发者大会召开。

**11月28日**《方舟 生存进化》确定将被引入中国市场。

**11月29日** 经过十年等待之后，《最终幻想15》终于与玩家见面。



## 2016年度十佳游戏

- 最终幻想15
- 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结
- 绯夜传说
- 奥丁领域 里普特拉西尔
- 黑暗之魂Ⅲ
- 守望先锋
- 真·女神转生Ⅳ 终结
- 神秘海域4 盗贼末路
- 无人天空
- 捉鬼敢死队

**余烬**

《捉鬼敢死队》和《无人天空》攻略负责人，《黑暗之魂Ⅲ》“艾雷德尔之烬”DLC补完计划负责人，《最终幻想15》攻略负责人之一。

**年度感言** 虽然之前评测时一直在说《最终幻想15》的种种遗憾或缺点，但我还是把个人年度最佳给了《最终幻想15》。纵然，对于系列死忠来说本作是有许多不足，但对于我个人而言，在我作为UCG小编的这几年里，又能遇到并负责几部“《最终幻想》系列”正统作呢？《最终幻想15》对于我个人的意义是远大于游戏本身的。来编辑部后手机和网络游戏同样玩了不少，所以说真正的第一名应该是网游《最终幻想XIV》。

## 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～ | 日版 | 11月2日
Koei Tecmo | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



《菲莉丝的工作室》是“《工作室》系列”的第18部作品，同时也是“不可思议”系列的第2部作品。本作讲述了对外面世界抱着憧憬的少女菲莉丝为了能够自由地外出旅行而决心成为炼金术士的故事。本作首次采用了类似于开放世界形式的游戏方式，玩家在野外还能于各休息处随时搭建工作室，主线和支线的完成方式可以让玩家自行选择。游戏的前半部分是系列传统的有时间限制玩法，而在菲莉丝正式成为炼金术士之后就能够在地图各处进行探险或者和同伴们培养羁绊来达成结局条件。调合系统基本与前作相同，包括前作主角在内的一些角色也会在本作里登场。本作的中文版在2017年1月29日发售。[文：秋沙雨]



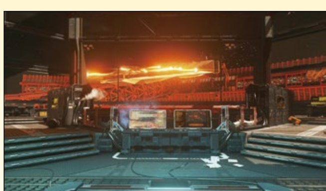
## COD 无尽战争

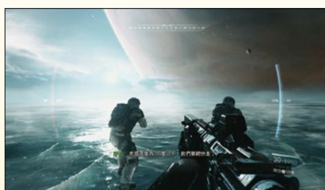
★★★☆☆ UCG评分：22

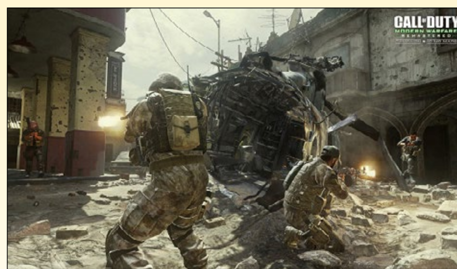
PS4 PRO 多机种 | Call of Duty Infinite Warfare | 中文版 | 11月4日
Activision | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne



《COD 无尽战争》再一次把背景放在未来战争上，玩家扮演胡狼驾驶员雷耶斯，为阻止敌人SDF的入侵在太阳系的各大星球上展开激烈的战斗。和之前几作相比，本作加入了空战以及支线任务。虽然这两个系统都不是系列第一次出现，但和之前相比在本作中的戏份无疑更多一些。在空战部分玩家除了有机会领略一下未来太空空战以外，还能设置自己战机的装备以及涂装。玩家还可以通过完成支线任务来解锁新武器以及装备升级，能量类武器的加入使得玩家需要根据关卡中敌人类型来选择适合的武器。另外虽然流程并不算太长，但本作的故事可圈可点。多个名人以及演员都在本作中真人演出，其中最大的亮点无疑是扮演大反派考奇·萨伦的基特·哈灵顿。角色的塑造也令人满意，除了主角雷耶斯外，配角萨欧特尔、奥马尔、伊森、短鳄等也给玩家留下了深刻的印象。在本作的流程中玩家还有机会在太阳系的各大星球中和敌人展开战斗，不同星球有着截然不同的景观。另外本作还对应简体中文，而且翻译质量令人满意，算是本作少有的亮点之一。本作的多人部分依然变化不大，前作的专家系统在本作中得到了一定程度的修改，但专家技能依然存在，玩法和节奏则和前作类似。而丧尸模式剧情则和之前的“四小强”几乎毫无关系，风格为明显的80年代风，可惜玩法依然换汤不换药。玩家依然需要在对抗源源不断的丧尸群的同时，收集金钱、强化武器、打开新的场景，然后找到线索并解开彩蛋。[文：三日月]







►在本作的遗产版中还附送了画面强化。原汁原味的中文版《COD4 现代战争 重制版》。

## Fate/新世界

★★★☆☆ UCG评分：20

多机种 Fate/EXTELLA Marvelous | 动作 | 日版 11月10日 | 对应机种：PS4/PSV



本作是“《FATE》系列”的衍生作品，世界观延续了此前在PSP平台推出的“《Extra》系列”。像尼禄、玉藻前等该系列的人气角色都会悉数登场，还有全新角色阿提拉作为第三名主角参战，而故事剧本依然是由奈须蘑菇亲自执笔。游戏方式从前作的RPG改为了无双式的动作游戏，玩家可操控多达16名英灵横扫战场并欣赏华丽的宝具动画。主线剧情长度多达四个大章，并且对话全程语音，除三名主角以外的英灵也有专属的支线故事。本作的一大特色就是形态变化系统，发动后英灵的攻击力与防御力大幅提升，并且身为主角的尼禄和玉藻前还有专用的变身形态，变身后不仅外表改变，招式的性能也会发生变化。[文：果汁]



## 2016年度十佳游戏

◆EA 终结格斗冠军赛2
◆神秘海域4 盗贼末路
◆极限竞速 地平线3
◆BF1
◆看门狗2
◆最后的守护者
◆火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4
◆泰坦天降2
◆毁灭战士
◆NBA 2K17 以上排名分先后

简子君

《FIFA 17》、《BF1》、《EA 终结格斗冠军赛 2》等各种EA游戏攻略作者

**年度感言** 万恶的EA霸占了我今年大部分游戏时间，过去只玩《FIFA》还不太明显，今年迷恋上了UFC和BF之后，基本算是脱不了EA的坑了。另外，仅仅在TTF2和BF1的公测中所消耗的游戏时间差不多也有近百小时！至于《UFC2》，从三月到十月基本每天都会玩，最后为了不再沉迷搞基把游戏出了，结果圣诞打折的时候还是没管住手，又入了数字版。今年体育游戏时间都大大缩减，大概骑士夺冠之后，对体育运动的爱也算基本燃尽了吧。

## 冤罪杀机2

PS4 PRO ★★★★★ UCG评分：27

多机种 Dishonored 2 Bethesda | 动作冒险 | 中文版 11月11日 | 对应机种：PS4/XOne



帝国的政局在15年前一度陷入动荡，懂得使用超能力的刺客暗杀了备受爱戴的女皇洁瑟敏·考德温，皇家圣卫柯尔沃却被污蔑为凶手遭到囚禁，年幼的艾蜜丽公主遭到幽禁，曾经的间谍首领变成了摄政王，除了一小撮保皇派，似乎这个国家再也没有反对这场政变的人。

但是15年后，坐在皇位上的却是已经成年的艾蜜丽·考德温，皇家圣卫——传言中也是现任女皇父亲的柯尔沃当年力挽狂澜，解决了所有政敌甚至是同样不怀好意的保皇派叛徒，让这个国家的政权落回了真正的统治者手上。没想到15年后的今天，他却要再一次面对这样的境况。



这就是《冤罪杀机2》故事的开端，和前作比起来，这次玩家除了可以选择扮演柯尔沃，还可以扮演已经长大的艾蜜丽，两人从界外魔处获得的超能力也不太相同，这使得玩家能够获得两次不同的通关体验。同时游戏也把故事的主要场景搬到了位于热带的卡纳卡，还加入了一些新的元素，例如生态独特的血蝇，以及强大的发条战士，就连前作中只在DLC里现身的女巫和亡灵犬也有出现。玩家同时也获得了更多的新装备，但是敌人的AI也有了不小的进步，令正面作战和潜行都变得更有挑战性。同时本作采用了全新的虚空引擎，不但对于游戏的整体画面表现大有增益，也进一步拓展了场景结构的深度和广度，令场景中能够承载更多等待玩家去发掘的秘密，游戏体验更上一层楼。最新的更新里本作加入了二周目设定，让玩家体验另一个角色时拥有更多优势。[文：稀饭]





►在游戏开始后没多久，玩家可以选择是扮演柯尔沃还是艾蜜丽。

## 看门狗2

PS4 PRO ★★★★★ UCG评分：27

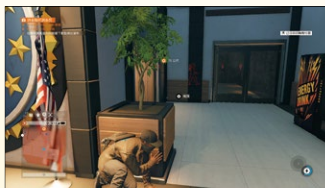
多机种 Watch Dogs 2 Ubisoft | 动作冒险 | 中文版 11月15日 | 对应机种：PS4/XOne




本作的故事地点从阴暗压抑的芝加哥搬到了阳光明媚的旧金山，向玩家还原出了一个生机勃勃、高新科技和街头文化共存的大城市。玩家操作的角色也不再是那位为了复仇而生的法外制裁者艾登·皮尔斯，而是更加玩世不恭，为了社会公道而跟大企业作斗争的DecSec一众年轻黑客。

本作在继承前作核心玩法的同时，强化了黑客能力部分。玩家可以通过完成任务或者支线来增加自己的追随者数量，借此来获得更强的黑客能力。在本作中玩家可以通过黑客能力操纵游戏中的几乎一切物品：开关、终端机、起重机、交通灯、汽车，只要连上网络的玩家都能黑入。新增加的遥控车“跳跃者”和无人机“四轴飞行器”让玩家甚至能够在远程遥控便能操纵一切。玩家可以用多种不同的方式来完成任务，潜入流玩家也变得比前作更加得心应手。



本作的主线剧情虽然略显平淡，但依然不乏亮点。各种影射现实企业以及名人的剧情也是层出不穷，育碧甚至都没有放过自己并狠狠地调侃了自己一番。值得一提的是，本作的支线虽然形式上并没有作出什么大的创新，但剧情上可圈可点，玩家完成的都是一些微不足道的小事，但却更能衬托出游戏中DecSec“无名英雄”的身分。本作的多人部分主打合作与对抗，前者虽然新意略显不足，但实际玩起来相当欢乐，和朋友一起“开黑”效果更佳。其余模式则和上一作类似，分别为类似“捉迷藏”的入侵模式和PVP的赏金模式。[文：三日月]



►本作对于旧金山的还原度相当高，几乎所有地标性建筑都被收录其中。

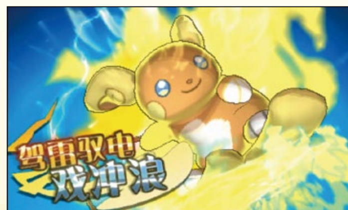
## 精灵宝可梦 太阳/月亮

3DS ★★★★★ UCG评分：28
ポケットモンスター サン・ムーン | 日版 | 11月18日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



《精灵宝可梦》进入第七世代的第一款作品，按照惯例也分为两个版本发售，分别是索尔迦雷欧作为封面神兽的《太阳》和露奈雅拉作为封面神兽的《月亮》，除了神兽不同外，各版本中出现的宝可梦、图鉴中的宝可梦描述以及部分剧情也有所不同。本作的冒险舞台设定在以夏威夷为原型的阿罗拉地区，由4个自然岛和1个人工岛构成，刚搬到这里的主人公为了成为独当一面的训练家，接受库库伊博士的提议，按照当地传统开始了“诸岛巡礼”。诸岛巡礼中主人公要游历各岛，学习当地的风俗并接受岛屿之王与队长们的考验，考验有点类似以前作品中的道馆挑战，不过形式上更为丰富。完成考验后岛屿之王或队长会授予主人公Z纯晶，可用来使出本作新增的Z






招式，Z招式有着威力巨大和必中的特点，属于杀手锏类的招式。游戏的另一大改变就是招式机里删除了秘传招式这一分类，全部招式都归在了普通学习器里，而地图上用的解谜类招式则改为了宝可骑行，可通过召唤额外的宝可梦回到去过的城镇或进行水面移动等，取代了以前飞翔、冲浪等招式在地图上的效果，这样玩家就不用专门带上工具类宝可梦来冒险。阿罗拉地区使用专用的阿罗拉图鉴，总数为302种，其中新宝可梦有81种，其他为来自以前作品的宝可梦，不过部分旧的宝可梦还有了新的阿罗拉形态，外形和属性都有所变化。[文：乌冬]



▶战斗中可以看到对方训练家也是本作的亮点之一。

## 刺客信条 埃齐欧合集

多机种 ★★★★☆ UCG评分：-
Assassin's creed The Ezio collection | 中文版 | 11月17日
Ubisoft | 动作 | 对应机种：PS4/XOne



该作整合了《刺客信条2》、《刺客信条 兄弟会》和《刺客信条 启示录》三款游戏，以填补今年“刺客信条系列”的缺席。三部曲将以刺客大师——埃齐欧少年、壮年、老年三个时期分段呈现，讲述了一名普通人逐渐成为刺客大师的成长史与复仇史。合集中还整合了以往的全部DLC，并除去多人部分，仅保留单人剧情，成就系统也有所更改。并且借助次世代的性能提升，游戏的光影材质全面提升。三部曲的全面中文化也能让曾经错过了这个系列的玩家更好地去怀念曾经的那段经典的刺客史诗，同时还可以感受到系列最原始的系统一路不断进化与革新的过程。虽说一开始可能会有些不适应，但这一过程同样也是玩家与埃齐欧一同成长的旅途。[文：六等星]



## SD高达 G世纪 创世

多机种 ★★★★☆ UCG评分：24
SD GUNDAM G Generation Genesis | 中文版 | 11月22日
BNEI | 策略 | 对应机种：PS4/PSV



本作是系列时隔4年的最新作，收录了UC年代至0096的所有《高达》作品。游戏系统大部分参照前作，玩家可以在队伍里使用可以生产的MS·MA战斗，在机体等级到达一定标准时，还能将其开发成其他机体，登录生产列表。新加入的GET系统，能让玩家在早期就获得强力的主角专用机，让队伍更强大。战斗部分有所进步，不仅战斗动画大幅增强，新加入了战舰的“团队攻击”系统也让攻关更为简便，让一直以来没什么战斗力的战舰也能一战，角色练级也更为方便。本作遵从“剧情还原”的核心，去掉了前作的Break系统，每当达成关卡的挑战条件后，不会再出现其他时空的事件乱入，而是把本关的后续剧情引入其中，能让玩家充分地体验整个故事。[文：昴星团]



## 暗黑血统 战神版

多机种 ★★☆☆☆ UCG评分：-
Darksiders: Warmastered Edition | 美版 | 11月22日
THQ | 动作冒险 | 对应机种：PS4/XOne



《暗黑血统 战神版》为2010年游戏《暗黑血统》的重制版，在保留原作游戏内容的同时强化了本作的画面表现，画面分辨率达到了1080P并能保持60帧。玩家扮演天启四骑士中的“战争”，在被剥夺大部分力量以及放逐到人间后为夺回力量而跟天使与恶魔展开战斗。本作的玩法类似于《塞尔达传说》，玩家需要通过探索来获得新的能力以及装备，并利用这些新能力和装备解开谜题以到达新的区域。虽然作为一款动作冒险游戏，本作比较慢热，但其无论是谜题设置还是战斗手感都相当不错，数量众多的收集要素以及庞大的场景也保证了游戏的耐玩度。另外本作原本还计划推出Wii U版本，但由于品质问题出现延期，发售日暂时未定。[文：三日月]



## 战国无双 真田丸

多机种 ★★★☆☆ UCG评分：21
战国无双 真田丸 | 日版 | 11月23日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种：PS4/PS3/PSV



Koei Tecmo借着2016年大河剧《真田丸》掀起的“真田幸村”热潮而推出的“《战国无双》系列”衍生作品。本作剧情以真田昌幸、真田幸村父子两代的奋斗为主线，始于川中岛之战，终于大坂夏之阵，长达16章的剧本完整描述了战国时代中真田一族的沉浮史。游戏系统在传统《战国无双》的基础上，新增了昼夜交替变化及可以在状况对我方不利时扭转战局的“次之一手”系统，还加入了诸如NPC交流、探索收集等RPG要素以及钓鱼、种田等迷你小游戏。本作的角色阵容也是历代最为庞大的，除了真田一族的相关角色之外，《战国无双》系列”曾经出场的全部61名角色都可以在游戏中作为可操作角色出战。[文：水无月]



# 公主是守财奴

★★★☆☆ UCG评分：23

PSV プリンセスは金の亡者 日版 11月24日

日本一 动作角色扮演 无对应周边



由日本一出品的一款创意满分的角色扮演游戏，玩家扮演失去笑容的公主和不知为啥变成丧尸的姐姐伊莎贝拉，以其人之道还治其人之身，利用金钱的力量击败万恶的资本主义。本作别有心裁地把金钱和游戏系统结合在一起，从平时的战斗、获得装备到角色成长全和金钱有关。玩家既需要生财有道，更要用之有度。在平时的战斗中，玩家需要利用金钱收买敌人或者机关来强化自己的战斗力，金钱甚至可以用来触发效果随机的“钱奇迹”，效果从对玩家造成伤害到复活玩家。另外本作的战斗系统简单易上手，不错的打击感配合击倒敌人后金币漫天飞的视觉效果使得本作的战斗十分爽快。［文：三日月］



## 2016年度十佳游戏

- ◆萝洁与黄昏之古城
- ◆菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士
- ◆如龙6 生命诗篇
- ◆女神异闻录5
- ◆神秘海域4 盗贼末路
- ◆守望先锋
- ◆讨鬼传2
- ◆活至黎明 血脉贲张
- ◆奥丁领域 里普特拉西尔
- ◆黑暗之魂3

**宇宙人**

《如龙 极》、《讨鬼传2》等攻略作者，《如龙 全系列终极典藏》制作负责人、TGS报道记者。

**年度感言** 年中打完《萝洁与黄昏之古城》的时候就觉得，今年个人十佳应该能留个位子给她了，其余的游戏看上去比较“随大流”，虽然我也不是随大流才玩的。不过除了这些游戏之外，今年似乎找不到其他能玩上一段时间而且又给我留下深刻印象的家用游戏了。而当中《守望先锋》的游戏时间恐怕差不多是其他9款游戏的总和，毕竟后半年大部分空闲的时间都在打……没办法，谁叫编辑部内正好能组上固定队呢。

# 最终幻想15

★★★★★ UCG评分：25

PS4 PRO XBOX ONE S 多机种 FINAL FANTASY XV 中文版 11月29日

Square Enix 角色扮演 对应机种：PS4/Xbox One



SE旗下人气角色扮演系列《最终幻想》的第15部正统续作，也是玩家苦等了近10年才终于问世的作品。故事围绕着亲情、友情、爱情和成长这四大元素展开，年轻的路西斯王子诺克特与三位好友一同外出迎娶未婚妻，不想刚离开不久王都就被尼布尔海姆军入侵，父王也被杀害。国破家亡的诺克特在朋友的支持下从不断地迷茫与徘徊到成长为一名有担当的国王，并最终勇敢地迎接既定的命运。本作是系列史上第一部采用开放世界的作品，在游戏前期，玩家就可以驱车前往地图上绝大多数地方，在各个休息点也有大量的讨伐与分支任务等待着玩家们去完成。尽管进入第十章以后回归了传统的线性路线，但玩家仍有其他方法可以回到过去的开放世界中继续冒险。战斗方面采用了更偏向于动作化的系统，诺克特可以同时装备多达4把武器，针对不同属性的敌人随时切换。瞬移与防反等设定也为战斗提供了更多策略性。3位同伴虽然只能使用一种武器，但同样可以用魔法来辅助战斗。本作的魔法需要玩家自行合成，在合成过程中还可加入不同的道具令魔法获得更好的收益。游戏整体偏向于真实世界，无论是驱车行驶在路西斯辽阔的土地上，还是在营地料理进食，都让玩家感到这确实是一款“基于真实的幻想”。值得一提的还有同伴普朗托会随机拍摄下照片，记录下四人旅途的点点滴滴。本作将会在未来很长一段时间内持续推出版本更新与DLC，会对剧情、战斗系统等多个方面展开优化与补充，并有意加入网战元素。［文：八重樱］







►很多玩家都表示《FF15》是个不适合在深夜游玩的游戏……

# 十二月 DEC

**12月2日** TGA 2016颁奖典礼落幕，《守望先锋》被评选为年度最佳游戏。

**12月4日** PSX 2016发布会上《最后生还者2》正式公布。

THE LAST OF US 2

**12月6日** 任天堂悬赏征集3DS主机漏洞，将严打破解行为。

**12月6日**《最后的守护者》正式发售。

**12月7日** 索尼宣布PS4主机全球销量突破5000万台。

**12月9日** 在被XOne连续压制四个月后，PS4主机十一月份重新在月销量上完成反超。

**12月12日** 任天堂公布大阪环球影城主题乐园名称——超级任天堂世界（Super Nintendo World）。

**12月13日** PS Awards 2016结果揭晓，亚洲区无游戏销量突破百万。

**12月15日** 任天堂本社首款真正意义上的智能手机游戏《超级马里奥 酷跑》于全球各地区App Store上线。

**12月17日** Jump Festa 2016展会召开，《DQ11》放出开场动画，《真·三国无双8》首次公布。

**12月18日** 3DS日本累计销量2191万3661台，超越PS2主机荣登历史第三。

**12月20日** ATLUS宣布将制作全新游戏系列，由新成立的团队“Studio Zero”专门负责。

**12月20日**《超级马里奥 酷跑》发售四天后全球下载量突破4000万。

**12月20日**《灵魂能力》游戏系列20周年纪念。

**12月21日** 游戏开发商Crytek因经营不善，关闭五间国际工作室。



## 超级马里奥制造

★★★★☆ UCG评分：-

3DS | スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS | 日版 | 12月1日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边




时隔一年，《超级马里奥制造》移植到了3DS平台。与Wii U版类似，玩家通过“点击、拖拽和晃动”的触控操作亲手自制关卡，包括60种以上的关卡部件，运用音效机关的玩法和场景换肤都得到了移植，但由于不对应amiibo，众多的联动角色并没有收录在其中。本作不支持将关卡上传到网络的功能，但通过联网也可以从Wii U版的超庞大自制关卡库下载到推荐的关卡进行游戏。此外，借助3DS的瞬缘通讯功能，自制关卡可以被其他人接收并改造。本作还对原版的“100人马里奥挑战”模式进行改良，提供了“超级马里奥挑战”模式，追加了全新的金币全收集等通关条件和对应的奖牌系统。[文：初心者]



## 数码宝贝宇宙 应用怪兽

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | デジモンユニバース アプリモンスターズ | 日版 | 12月1日
BNEI | 角色扮演 | 无对应周边



《数码宝贝宇宙 应用怪兽》是由BNEI与东映动画联合推出的大型跨媒体企划，包括数字卡片、动画、杂志等多个领域，而本作正是这一企划中的游戏作品。玩家既可以将官方发售的“App怪物芯片”配合类似于暴龙机的专属玩具App Drive进行使用，也可以通过芯片背面的QR码与本作进行联动，将芯片中的“应用怪兽”登录到游戏中。在游戏里，玩家所扮演的是一名获得App Drive使用资格的13岁少年，在与拥有搜索能力的应用怪兽“盖奇兽”相遇后，得知了潜藏在智能手机网络深处的巨大阴谋，为了阻止网络和现实世界被敌人所控制，他们开始了电子世界中的全新旅程。[文：哪尼]



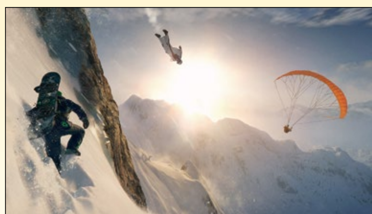
## 极限巅峰

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | Steep | 中文版 | 12月2日
Ubisoft | 体育 | 对应机种：PS4/XOne




《极限巅峰》作为一款以极限运动为题材的体育类游戏，玩家可以从滑雪、单板滑雪、飞鼠装滑翔以及滑翔伞中选择一个然后从高耸的雪山顶上飞跃而下。本作有很多系统设置的路线供玩家挑战，玩家还可以自己创造或者游玩其他玩家发现的路线。不同的运动有着截然不同的玩法：滑雪以特技动作为主；飞鼠装滑翔速度快而且刺激，玩家需要贴地滑翔才能获得高分；滑翔伞看似缓慢，但讲究玩家操作，要获取高分别有一番学问。除了极限运动外，本作还有故事模式，玩家可以通过完成特定挑战来了解每个山峰背后的故事。完成不同的挑战还能解锁服装以及装备，玩家可以在极限运动的同时彰显个性。[文：三日月]



## 丧尸围城4

★★★☆☆ UCG评分：22

XOne | Dead Rising 4 | 中文版 | 12月6日
Microsoft | 动作冒险 | 无对应周边




在众多丧尸游戏中，《丧尸围城》以其沙箱式的玩法、无下限的恶搞以及富有深度的故事而显得别具一格。《丧尸围城4》回归原点，主人公和故事发生地都和系列首作一样。玩法方面则是集历代之大成，主人公弗兰克·维斯特独有的拍照功能、2代发明、3代加强的组合系统，以及各种形形色色的挑战、技能树等全部保留。不过相对的，本作也放弃了很多东西，包括备受好评的精神病BOSS、丰富的招式技巧、与生还者并肩作战等。游戏新增了4人联机专用的模式，4名玩家联手在尸城中生存一定的时间。联机模式可以继承故事模式的金钱和完成度，但角色的技能和等级是独立计算的，也有特殊的BOSS战。[文：纱迦]



## 最后的守护者

★★★★☆ UCG评分：26

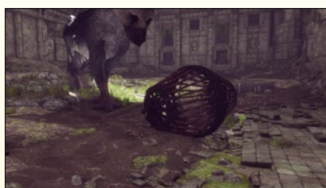
PS4 | The Last Guardian | 中文版 | 12月6日
SIE | 动作冒险 | 无对应周边




《最后的守护者》为知名游戏制作人上田文人带领其新工作室gen DESIGN打造而成的最新作品，游戏自09年公布直至16年年底才正式发售，开发周期长达7年。本作在游戏概念上融合了上田前两部作品《ICO》与《汪达》的特色，除了柔和舒服的美术风格与别具一格的叙事方式外，还包含了“无UI画面”、“AI自然反馈”以及可在巨大物体上自由行动的“变形碰撞”系统。整体操作体验接近于解谜型的《ICO》，比起繁复的操作，更强调彼此间的配合与沟通。游戏主题为“少年与巨兽的羁绊”，玩家需操作几乎没有任何战斗力的小男孩在神秘的遗迹群中探索解谜，与大鹫Trico一同想方设法攀至白色高塔的顶部。



本作最大的特色就是始终紧跟在玩家身边的大鹫Trico。它的AI无比仿真，自主行动极多，常常会出现不太听话的状况，玩家只能靠简洁而准确的组合键对它下达指示。而游戏中的绝大部分谜题都需要Trico的帮助，它拥有巨大的身躯，可以通过跳跃、站起甚至是跳入水中带起的巨大波浪来为少年排忧解难。相较于身材瘦弱的少年，Trico拥有无比强大的战斗力，能轻而易举地将最大敌人“铠甲士兵”尽数摧毁。除了Trico大发神威外，游戏中的主动攻击手段很少，少年也只能靠趁机拔头盔、身体冲撞等方式去牵制敌方，因此更多的时候还是在于场景解谜与安抚Trico。除了长达8小时的主线流程外，游戏还提供了“喂食圆桶”、“钻洞”与“听取暗示”的三大收集要素，对玩家的观察力与耐心有一定考验。[文：古林]



▶随着游戏的进行，Trico身上的乱毛与血迹也越来越多，但玩家只需要耐心抚摸，就能让它恢复为干净整洁的样子。



## 如龙6 生命诗篇

★★★★☆ UCG评分：25
PS4 | 龙が如く6 命の诗 | 中文版 | 12月8日
SEGA | 动作冒险 | 无对应周边



本作是“《如龙》系列”正统的第 7 部作品（包括《如龙 0》），同时也是历代的主角桐生一马故事的最终章。在本作中，桐生一马为了寻找遥的儿子的父亲而再次被卷入极道的纷争中。这次的舞台除了系列玩家熟悉的神室町之外，还有全新的舞台——位于广岛的仁涯町。而桐生所要面对的，是规模与东城会和近江连合并列，以广岛为地盘的组织阳铭连合会，以及在神室町与东城会发生激烈冲突的华人帮派祭汪会，上演了一部高潮迭起峰回路转的极道故事。此外本作还邀请到北野武、小栗旬、真木阳子等知名演员参与面部建模、动作捕捉配音，演员阵容可谓非常豪华。




本作采用了全新的“龙引擎”开发，不仅画面表现比以往更加精细，自由度也大幅提升。进入神室町中所有的设施中都不用切换场景，而且可以探索部分建筑的屋顶区域，甚至还可以进去商店里打架。战斗系统取消了之前的风格切换设定，而且可使用角色也只有桐生一马，但是增加了全新的“究极热血模式”，可以让桐生在短时间内爆发出惊人的战斗力，而且能发动华丽的终结技能。



除了主线故事外，丰富支线和种类繁多的小游戏这些系列传统依然得到保留。本作的支线多达 52 个，而且所有支线终于实现了全程语音，而小游戏收录了《噗呦噗呦》、《VR 战士 5》等 SEGA 的经典作品，还可以出海捕鱼、唱卡拉 OK、组建棒球队和街头帮派、逛夜店等等。[ 文 : 宇宙人 ]



►光是众多明星参与演出就已经值回了游戏价格。

## Miitopia

★★★☆☆ UCG评分：-
3DS | Miitopia | 日版 | 12月8日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



本作源自于 3DS《瞬缘 Mii 广场》小游戏之一的《瞬缘传说》，制作组将 Mii 扮演勇者斗魔王的创意玩法发扬光大，开发出了这么一款独树一帜的“注视模拟”RPG。在本作中的所有角色都由自制的 Mii 形象所饰演，从《Mii 工作室》、《朋友聚会 新生活》到手机 APP《Miitomo》中保存的 Mii 都可以被导入到游戏当中。本作不同于传统 RPG，玩家并不需要时刻进行操作，而是在冒险的途中作出关键的抉择。比如在旅馆中，玩家可以挑选不同的人物同居一室增进感情，从而在战斗时获得更多互相援助的机会。而看着现实生活中认识的人物形象互动，也正是本作最为有趣的地方。[ 文 : 初心者 ]




## 妖怪手表3 寿喜烧

★★★★☆ UCG评分：-
3DS | 妖怪ウォッチ3 スキヤキ | 日版 | 12月15日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边



本作是今年 7 月发售的《妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗》的资料篇。游戏内对本篇的一些细节做了优化，使得冒险更加轻松，在此之上，二代的“破坏者”模式升级为“破坏者 T”再度回归，支持最多 4 人协力过关，即使是本篇，也能经过大更新与新版本一起奋斗。与本篇内容不同的是，《寿喜烧》里追加了与《妖怪手表》最新的真人剧场版的联动剧情，部分角色也依照剧情变成了三次元画风。除此之外还有不少新的妖怪参战，更有强大的“神妖怪”登场，但需要与本篇联动才能全部获得，使本篇的游戏发挥了作用。另外，游戏可完全继承本篇存档，游戏进度和妖怪、道具等完全保留。[ 文 : 昴星团 ]




## 秋叶原之击

★★★☆☆ UCG评分：-
PS4 | AKIBA'S BEAT | 日版 | 12月15日
Acquire | 角色扮演 | 无对应周边



《秋叶原之击》是 Acquire 旗下的“《秋叶原》系列”最新作，本作的故事舞台依然是在秋叶原，但是与《秋叶原脱物语》不同的是，本作的故事类型更加贴近“《女神异闻录》系列”的风格，讲述了秋叶原的少年少女们在无限循环的星期日清除出现在秋叶原各处的“妄想”的故事。游戏的战斗系统近似于“《传说》系列”，玩家在战场里可以自由操作角色进行战斗，还能通过战斗积攒“妄想槽”来发动“妄想模式”从而获得更强大的战斗力。本作的支线主要以角色支线为主，同时还有卡片收集等收集要素。通过升级可以不断获得新技能，其中甚至还有华丽的 EX 技能。本作的 PSV 版预定于 2017 年内发售。[ 文 : 秋沙雨 ]



## 沙加 猩红恩典

★★★★☆ UCG评分：24
PSV | サガ スカーレットグレイス | 日版 | 12月15日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边



“《沙加》系列”之父河津秋敏携打造了系列辉煌的原班人马，在时隔多年之后带来的完全新作。本作共有四位身分和经历不同的主角，玩家操作他们以不同的视点开始各自的冒险，并最终揭开世界的秘密。游戏模式采用了所谓“自由地图”系统，取消了迷宫和城镇内部的设计，角色可以在大地图上于各个地点之间随意行动并触发剧情和战斗。本作延续了系列高自由度的特色，支线事件数量非常庞大。而在战斗系统方面，除了保持传统的回合制战斗模式外，作为“《沙加》系列”特色之一的“闪技”系统也被原汁原味地继承，而“逆技”、“称号”等全新要素的加入也让战斗的策略性提升不少。[ 文 : 水无月 ]



# 游戏大年鉴下载部分图解说明

由于PSN和Xbox LIVE每周固定更新的时间不一样，因此即使是同周推出的游戏也往往会有一天差异，故部分发售日接近的只会注明其中一个版本，对于发售时间相隔较远的特殊情况，会在信息栏中分开注明。

**PS4 Pro**

表示此游戏在PS4 Pro上运行时会获得更好的游戏体验。

**推荐度**

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，"★☆☆☆☆"最低，"★★★★★"最高，总共5级。

**游戏类型**

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

**游戏原名**

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

**机种**

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

**发售日期**

年鉴中所有游戏都是2016年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。另外，多机种游戏所对应机种以及相应的发售时间也会在这里注明。

**游戏年鉴正文**

介绍游戏的短文，年鉴规格分140字和280字两种，根据游戏的影响力来分类。

**发行/制作公司**

下载游戏的发行商是硬件厂商本身时，年鉴中会改为标注制作公司。

**售价**

根据游戏的版本以美元/日元/港币为单位标注售价，注意区分。

**写作编辑**

撰写本篇评介的编辑。

---

PS4 PRO | **见证者** | ★★★★★ 益智解谜

多机种 | The Witness | Thekla, Inc. | 39.99美元

PS4：1月26日、XOne：9月13日

创造了2D平台动作解谜佳作《时空幻境》的制作人Jonathan BLOw在潜心打造了多年后，才终于推出了这款充满了挑战性的解谜作品。玩家会被带到一个孤岛上，并面对超过650个由不同逻辑构筑出的谜题，其难度差别非常悬殊，部分谜题一眼就可以看懂，而部分谜题难度之高可能会让人百思而不得其解。同时游戏当中还有区域解锁的概念，解开一个区域的谜题之后就可以打开新的通道，进入新的区域，面对新的谜题挑战。同时某些新的谜题也会给玩家之前遇到的某些难以解开的谜题提供新的思路。

游戏采用了开放世界式的结构，玩家可以在一开始就前往数个区域解谜，如果碰到难点则可以考虑离开并选择另一个区域作为突破口，等有新思路后再回归。因为这些谜题数量惊人，所以本作的游戏时间平均长达80小时以上，而且游戏中还蕴含了一个极难的谜题，根据Jonathan BLOw估计，只有1%的玩家有望能够解开这个谜题。游戏惟一的缺点是对3D引擎运用功力不足，部分场景会有拖慢掉帧等现象，影响体验。[文：稀饭]

# 游戏大年鉴主体部分目录索引

## 反叛星系

★★★★☆ 射击

多机种 Rebel Galaxy | Double Damage Games | 19.99美元
PS4 :1月5日、XOne :1月13日



一款出色的太空射击游戏，将贸易、伙伴、射击、武器等经典要素搬上了银河这个大舞台。在这个弱肉强食的宇宙中，玩家将扮演一名探求身世的银河旅行者，你可以成为一名士兵，也可以变成一名海盗。在众多势力之间站好自己的位置，扮演自己的角色，通过完成各式各样的任务来改变自己在银河中的影响力。丰富的太空船改造系统可以令玩家打造出一艘强力的宇宙战舰，在与敌人的战斗中，壮阔的银河美景与炫酷的光线炮交织，配上劲爆的重金属音乐，宛如一曲遨游在银河中的宇宙牛仔史诗。虽说游戏内容不够丰富，不能登上每一颗星球去观赏，但广阔无垠的宇宙也提供了十几个星系上百个星球供玩家探索，玩家需要穿过虫洞，到达不同的星系，在各具特色的空间站中获取对自己有用的讯息。本作还是2016年9月的PS+免费游戏之一，同时也提供了翻译质量上佳的中文版。[文 :六等星]



## 奥森弗里

★★★★☆ 动作冒险

多机种 Oxenfree | Night School Studio | 19.99美元
XOne :1月5日、PS4 :5月31日

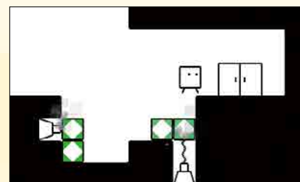


几个年轻人相约出行，来到一个被废弃的岛屿上进行所谓的青春大冒险，等待他们的却是一个充满超自然力量的奇诡之地。但是这款作品出彩的地方并不完全是剧情本身，而是展现主角一行人之间那种属于青少年特有的絮絮叨叨的废话和吐槽，以及画风清新的人物那自然而真实的肢体动作，此外音乐的表现也非常突出。[文 :稀饭]

## 箱子男孩 再来一箱

★★★★★ 益智解谜

3DS ハコボーイ！もうひとハコ | Nintendo | 680日元
1月6日



由HAL开发的解谜游戏《箱子男孩》的续作，玩家控制可以生成箱子的“丘比”，利用有限的箱子来制造落脚的平台、阻挡陷阱和移动到高处，最后到达终点，玩法非常考验人的想象力。游戏黑白线条的画面风格非常简洁，却不乏动态和音效上的细节。在续作中，丘比能够在两处地方生成箱子，从而解开更为复杂的谜题。[文 :初心者]

## 归家

★★★☆☆ 文字冒险

多机种 Gone Home | Majesco | 155港币/19.99美元
PS4/XOne :1月12日




《归家》的流程不长，玩家将扮演离家多时的主角再次归家，在发现家中空无一人后开始探索大屋。本作的流程没有什么其他冒险游戏中常见的谜题要素，无论是流程还是剧情都是通过人物回忆以及文本来推动。剧情方面可圈可点，并涉及到了其他游戏中很少涉及到的同性恋题材。可惜游戏只有英文版，需要有一点语言功底才能完全理解剧情。[文 :三日月]

## 星尘先锋

★★★☆☆ 动作

PS4 Stardust Vanguards | zanrai | 9.99美元
1月19日



这是一款难度颇高的动作游戏，玩家需要使用手中的刀剑弹返铺满屏幕的弹幕对敌人进行反击。虽然游戏中其实也有远距离武器，不过因为各种限制导致实用性很低。游戏为玩家提供了死亡竞赛、团队合作、占点模式和夺旗模式四种玩法，除了对抗AI之外，玩家之间还可以进行对战，不过只支持线下四人对战，无法线上联机。[文 :简子君]

## 致命怪兽塔

★★★☆☆ 动作射击

PS4 The Deadly Tower of Monsters | ACE Team | 14.99美元
1月19日



玩家需要不断爬上充满怪兽的高塔完成目标，游戏采用俯视角动作游戏的玩法，怪兽全部从经典的B级片中选取，类似恐龙、猿人、辐射变异蚁这种经典的恐怖片元素都掺杂其中，而玩家和他们对抗的手段则是手中强力的激光武器（包括枪械、刀剑和鞭子）。本作战斗火爆，节奏紧凑，加上趣味横生的旁白吐槽，营造出了出色的游戏体验。[文 :简子君]

## 校友命运共同体

★★☆☆☆ 角色扮演

3DS 学友运命共同体 | POISOFT | 1000日元
1月20日



某日，主人公带来了一台连接异世界的VR游戏机，当中的30天相当于现实中的一日，于是班上的同学为了延长假期，都加入了这场冒险。主人公将从班上30人里自由选择3位同学成为同伴，进入异世界的地下城战斗。游戏融合了迷宫RPG的地图探险和半即时的回合战斗系统，甚至还有队友伤害，难度颇高，适合反复挑战。[文 :初心者]

## 见证者

★★★★★ 益智解谜

PS4 PRO

多机种 The Witness | Thekla, Inc. | 39.99美元
PS4 :1月26日、XOne :9月13日



创造了2D平台动作解谜佳作《时空幻境》的制作人Jonathan BLOw在潜心打造了多年后，才终于推出了这款充满了挑战性的解谜作品。玩家会被带到一个孤岛上，并面对超过650个由不同逻辑构筑出的谜题，其难度差别非常悬殊，部分谜题一眼就可以看懂，而部分谜题难度之高可能会让人百思而不得其解。同时游戏当中还有区域解锁的概念，解开一个区域的谜题之后就可以打开新的通道，进入新的区域，面对新的谜题挑战。同时某些新的谜题也会给玩家之前遇到的某些难以解开的谜题提供新的思路。

游戏采用了开放世界式的结构，玩家可以在一开始就前往数个区域解谜，如果碰到难点则可以考虑离开并选择另一个区域作为突破口，等有新思路后再回归。因为这些谜题数量惊人，所以本作的游戏时间平均长达80小时以上，而且游戏中还蕴含了一个极难的谜题，根据Jonathan BLOw估计，只有1%的玩家有望能够解开这个谜题。游戏惟一的缺点是对3D引擎运用功力不足，部分场景会有拖慢掉帧等现象，影响体验。[文 :稀饭]



## 我的战争 孩子们

★★★★★ 策略

多机种 This War of Mine: The Little Ones | 11 bit studios | 29.99美元

PS4/XOne :1月29日

本作是《我的战争》的 DLC 内容，游戏会以独特（普通人）的视角，让玩家控制一名平民体验在战争中生存的艰辛。游戏中玩家需要通过探索来获得资源，并且对藏身处进行设施建造来保证自己可以在恶劣的条件下得以存活。在保留了原作所有玩法的同时，这个 DLC 还增加了更多小孩子的元素，这也令战争显得更加残酷。[ 文 ：筒子君 ]



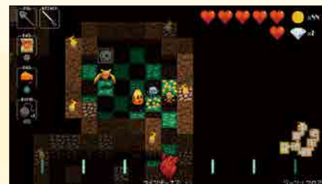
## 节奏地牢

★★★★☆ 角色扮演

多机种 Crypt of the NecroDancer | Spike Chunsoft | 1944日元

PS4/PSV :1月18日

本作将类似《风来的西林》的 roguelike 游戏系统与音乐节奏游戏的要素结合在一起，用音乐节拍取代了传统的回合制，玩家和敌人的行动都要随着节拍进行，节奏标记和下方的心脏恰好重合时行动还有额外奖励。本作的主机版由 Spike Chunsoft 出品，因此游戏中还追加了《枪弹辩驳》等作品中的角色形象和乐曲。[ 文 ：水无月 ]



## 名侦探皮卡丘 新组合诞生

★★★☆☆ 文字冒险

3DS 名探偵ピカチュウ～新コンビ誕生～ | ポケモン | 1500日元

2月3日

本作是宝可梦游戏的一个异类，作为一款互动电影式侦探游戏，人物采用了美式卡通风格，当中的皮卡丘不仅采用了真人面部捕捉，而且还是成年男性配音。主角提姆为了寻找失散多年的父亲而来到了人与宝可梦共存的城市，在遇到名侦探皮卡丘之后展开了冒险。除了常见的线索 + 推理系统之外，本作还加入了大量 QTE 的过场片段。[ 文 ：初心者 ]



## 守林人

PS4 PRO

★★★★☆ 动作冒险

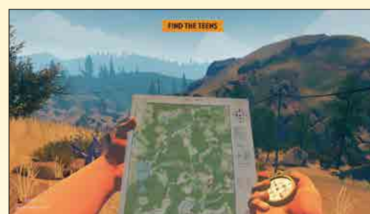
多机种 Firewatch | Campo Santo | 19.99美元

PS4 :2月9日，XOne :9月21日



玩家在本作中将扮演守林人亨利，在 1988 年黄石国家公园火灾一个月后成为了肖松尼国家公园的守林人。亨利在独立一人守卫森林的过程中除了忍受孤独、防止山火以外，还需要调查不断发生在森林里的各种怪事，而陪伴他的只有一个小型步谈机和步谈机对面那个素未谋面的同事达利亚。而随着故事的发展，亨利成为护林人的原因以及森林怪事背后的秘密逐渐浮出水面，故事也慢慢变得悬念迭生。

在本作中玩家通过探索来推动流程，出色的剧情以及所营造出的孤独感是本作的亮点。在游戏中玩家还会遇到对话选择，选择的不同的对话虽然不会影响到剧情发展，但会影响到亨利与达利亚之间的关系。值得一提的是，本作在后来还推出了对应 PS4 Pro 的版本，除了画面提高到 4K 分辨率和对应 HDR 外，还加入了可供玩家无视流程自由探索森林的“漫游模式”。[ 文 ：三日月 ]



## 拆线红偶

★★★★☆ 平台动作

多机种 Unravel Coldwood Interactive | 19.99美元

PS4/XOne :2月9日



由 Unravel Coldwood Interactive 负责制作的《拆线红偶》在 EA 发行的游戏中称得上是一道靓丽的风景线。本作走的是清新治愈的风格，游戏的故事从人偶为了给老奶奶报恩而开始，在游戏期间玩家会遇到各种各样的回忆，这些都是与老奶奶有关的回忆，将它们收集起来便是游戏的真正目的。在游戏里几乎没有过场剧情和对话，一切的故事都需要玩家亲眼看，然后根据这些线索来进行想象。在游戏里，玩家要操作一个由红色毛线构成的人偶来进行冒险，利用人偶的红线来解谜或者与场景里的东西进行互动是最主要的游戏方式，如果红线使用过多或者移动时间太长的话，玩家还得替人偶寻找红线团来补充人偶的红线。游戏画面走的是偏向于现实风格，不过游戏的视角是拇指大小的人偶，场景风格在写实的基础上多了一层梦幻的朦胧感。[ 文 ：秋沙雨 ]



## 东方红辉心

★★☆☆☆ 动作角色扮演

PS4 东方红辉心 | SIE | 2500日元

2月10日

本作是由同人游戏小组あんかけスパ以“《东方 project》系列”为题材创作的二次同人游戏。本作由系列经典角色蕾米莉亚和十六夜咲夜为主角，众多经典招式都得到还原，虽然系统是 3D 动作游戏的模式，但是战斗依然强调弹幕要素，而且选择不同的主角进行游戏，关卡还会呈现出昼夜不同的两种景致。[ 文 ：宇宙人 ]



## 不可思议之国的迷宫

★★☆☆☆ 角色扮演

3DS 不思議の国のラビリンス | RideonJapan,Inc. | 648日元

2月10日

本作为《不可思议之国的冒险酒馆》的外传，追加了两名主角。与很多迷宫 RPG 类似，每次进入迷宫探索时主人公都将从 1 级练起，而且地图都是随机生成。比起角色的经验值，玩家真正积累起来的经验更加重要。料理是本作的特色系统，因为饿肚子将最终导致死亡重来，所以带着制作好的料理下地牢将是玩家的必修课。[ 文 ：初心者 ]




## 行尸走肉 米琼恩

★★★★☆ 文字冒险

多机种 The Walking Dead: Michonne | Telltale | 14.99美元

PS4/XOne :2月23日

《行尸走肉》在电视荧幕和游戏界都大红大紫，因此再来一次联手合作也算不得多么出奇，本作就是这种概念下的产物，使用的游戏形式和引擎是游戏版《行尸走肉》开发商 Telltale 的一贯套路，但是主角却是在电视剧版中大放异彩的“刀女”米琼恩。这个《行尸走肉》的外传只有三章，讲述了米琼恩离开了主角队伍之后的遭遇。[ 文 ：稀饭 ]



## 杀手47 行动 终极版

★★★★☆ 桌面棋牌

多机种 Hitman GO: Definitive Edition | Square Enix Montreal | 7.99美元

PS4/PSV :2月23日



移植自移动端的本作进行了画面高清化，但是游戏核心仍然保持一致，是用《杀手47》的游戏理念套用到了模拟的桌面游戏中，玩家需要操纵47，寻找合理的路径来通过一个个关卡，并最终成功暗杀目标。游戏的难度会随着关卡攻略进度递增，后期部分关卡颇为复杂，还会有收集物品和最少步数通过的挑战，十分耐玩。[ 文 :稀饭 ]

## 盐与避难所

★★★★★ 角色扮演

PS4 Salt and Sanctuary | Ska Studios LLC | 17.99美元

3月15日



本作是Ska Studios推出的一款2D平面风格的A·RPG游戏。玩家需要创建一个自定义人物开始游戏，有战士、骑士、魔法师等多种职业可供选择。故事讲述了背负重大使命的主人公遭遇海难，漂流到了一座神秘的小岛上，却发现这里似乎是一片时空错乱的光怪陆离之地。在探索小岛的过程中，主人公逐步发现了这座小岛所隐藏的秘密。本作的地图十分庞大且复杂，各个场景之间有许多四通八达的捷径，还有不少需要特殊能力才能到达的隐藏场所，总计有近20个区域和多达23个BOSS等待玩家挑战。本游戏的系统颇有特色，玩家需要在对应场景中的避难所中激活NPC来开启商店以及获得强化，以方便攻关。同时游戏中还有7个誓约可供加入，加入不同的誓约也能得到不同的奖励。战斗动作方面吸收了不少“《黑暗之魂》系列”的特色，因此也被称为“2D版《黑暗之魂》”。关卡设计同样充满恶意，玩家需要通过不断死亡和受苦所积累的经验才能顺利通关。[ 文 :水无月 ]



## 桑塔与海盗的诅咒

★★★★☆ 动作角色扮演

多机种 Shantae and the Pirate's Curse | WayForward | 19.99美元

XOne :3月15日、PS4 :4月19日



这是一款银河战士恶魔城类的2D横版过关游戏，这也是“《桑塔》系列”的第三作。本作女主人公能够做出的动作相当丰富，不仅有跳跃、移动等基本动作，更是有射击、后滑步、下劈斩、炮弹跳等八种特别的动作。游戏中每一个场景和每一场BOSS战的背景音乐都不尽相同，整体上也与本作阿拉伯的风格相得益彰。[ 文 :余烬 ]

## 赛道狂飙 涡轮

★★★☆☆ 竞速

多机种 Ttrackmania Turbo | Nadeo | 268港币

PS4/XOne :3月22日



本作是由Nadeo制作、育碧发行的一款赛车题材下载游戏，但并不是走真实赛车游戏风格，而是加入了许多创新性赛道，更加挑战玩家们的极限。本作共有4种环境，包括了磁力赛道、失重赛道等等，在竞赛模式下还可以解锁多达200多条独特的赛道，内容量相当充实。本作还支持本地多人联机，玩家可以和朋友一起组队用两个手柄控制同一辆车。此外，本作还设有赛道编辑器，玩家可自行创造赛道。[ 文 :八重樱 ]

## 鲤

★★★☆☆ 益智解谜

PS4 鲤 | 队友游戏 | 38元人民币

3月29日



本作是天津队友游戏公司推出的一款国产益智解谜游戏，游戏的美术采用了明亮的单色块和简洁的几何图形风格，非常清新明快。玩家在游戏中扮演为了净化污染而踏上旅途的鲤鱼，关卡包括了石溪、河川、污水池、下水道等风格迥异的场景。同时游戏有着不少解谜要素，要顺利通关需要颇费一番心思。[ 文 :水无月 ]

## 挺进地牢

★★★☆☆ 角色扮演

PS4 Enter the Gungeon | Devolver Digital | 14.99美元

4月5日



《挺进地牢》是Dodge Roll开发的一款融合了射击与RPG要素的地牢探险游戏，画风颇为复古但设计得相当巧妙。玩家需要不断地往地牢深处前进，每一层都会面对更难应对的敌人，由于角色血量有限所以需要玩家充分利用场景内的道具来制造更大的伤害。游戏共有4个职业，每种职业配备的武器都不相同，还有近百种物品道具可供选择使用。此外本作还支持联机模式。[ 文 :八重樱 ]

## 火箭鸟2 进化

★★★☆☆ 动作

多机种 Rocketbirds 2: Evolution | RatLoop | 140港币

PS4/PSV:4月26日



本作是由RatLOop开发的动作游戏，游戏中登场的角色全部是各种鸟类，与战争题材的故事形成反差是本作的一大特色。本作延续了前作《火箭鸟 铁汉雄鸡》的故事，但是游戏系统则大幅进化。游戏虽然还是横版过关的玩法，但是场景的设计更加强调景深的表现，每一关的地图规模、复杂程度和流程长度比前作要大幅提升，每一关的流程长度超过半个小时，而且有很多隐藏的房间可让玩家探索。BOSS战的数量也比前作有所增加，六大关卡每关都有1 ~ 2场BOSS战。此外，武器的种类也非常丰富，而且很多强力的隐藏武器要找出关卡中的隐藏房间才能获得。另外，战斗系统最大的进化是玩家可以用右摇杆来控制开枪射击的角度，不再是以前只能横向射击的形式，再加上动作流畅性提高，使得游戏更爽快。除此之外，游戏还加入了支持本地4人合作游玩的救援模式。而且该模式下的关卡全部有别于剧情模式。[ 文 :宇宙人 ]



## 传说 命运之路

★★★☆☆ 动作角色扮演

PS4 Stories: The Path of Destinies | Spearhead Games | 14.99美元

4月12日



这款动作角色扮演游戏的主人公极不情愿地加入了一个对抗疯狂皇帝的组织，他很快成为了该组织最后的希望，而他接下来的故事将由玩家们进行选择。选择的不同，不仅会带来不同的关卡，还会使剧情发生翻天覆地的变化，这也使得本作的多周目要素变得丰富。游戏全程都会有旁白语音在一旁讲述更是本作的一大特点。[ 文 :余烬 ]

## 桌上赛车 世界巡回赛

★★★★☆ 竞速

多机种 Table Top Racing: World Tour | Playrise Digital | 19.99美元
PS4/XOne :5月3日



这是一款另类的竞速游戏，赛事通过微型遥控车在桌面上进行。游戏最多支持8人联机对战，可选择6种独特的赛事玩法，在5个主题下的20条赛道中展开竞赛。除了竞速之外，赛道中还准备了许多干扰道具，来增加对抗的趣味性。单人模式方面本作的内容同样丰富，有86个单人赛事可供挑战，每条赛道中还存在着许多隐藏要素可以探索。[文 :筒子君]

## 吃豆人256

★★★☆☆ 动作

多机种 Pac Man 256 | BNEI | 4.99美元
PS4/XOne :6月21日



《吃豆人》的玩法想必大家都知道，本作也没有在操作上进行任何更改，不过和传统《吃豆人》相比，本作拥有以下特点 :改为斜视角呈现游戏画面，地图可以无限往上扩张，下方会有不明物质逐渐往上吞噬地图，没有关卡设定，地图随机生成，只有一条命。另外游戏有新增21种强化道具，可以让吃豆人在一定时间内拥有特殊能力。[文 :纱迦]

## 初音未来 歌姬计划 未来之音

★★★★★ 音乐

PS4 初音ミク Project DIVA Future Tone | SEGA | 536港币
2016年6月23日



以街机版的风格与玩法为基础在PS4平台上推出的移植版 本体程序免费下载《Future Sound》和《CoLOrful Tone》两个基础曲包一起购入的价格为536港币。虽然价格不便宜，但200首以上的曲目极具分量，同时涵盖街机、家用机和掌机平台等7部作品中的大部分歌曲和服装，许多街机独占曲目即便对老玩家来说也依然新鲜感十足。而除了基础曲包外，游戏计划还会推出4个扩展曲包，直接购买季票会更划算一些。本作以1080p/60帧的高画质进行展现，大部分PV演出都以街机版的“橡皮人”风格重新制作，并追加新难度EX Extra、练习模式和生存模式，进一步丰富了可玩性。由于操作方式和谱面表现几乎完全照搬街机版，诸如变化频繁的组合键及长按等特有谱面形式，则需要习惯家用机作品的玩家花费一段时间来适应，当然官方也非常贴心地提供了按键映射功能，甚至可以根据不同曲目的特点分别设定。[文 :哪尼]



## 断绝

★★★☆☆ 动作

PSV Severed | DrinkBox Studios | 117港币
6月24日



由《墨西哥英雄大冒险》开发商DrinkBox带来的新作，同样采用了简约的大色块剪纸风格，但玩法上则变为了第一人称视角的迷宫冒险动作游戏。玩家扮演的是一名独臂战士，通过PSV的触摸屏与敌人战斗，针对弱点进行攻击便能切断它们的不同部位，从而升级技能并获得新的力量。游戏提供了丰富技能和装备系统，并且在不同迷宫中设置了与能力相关的解谜要素，进一步提高了可玩性。[文 :哪尼]

## 深入

★★★★★ 平台动作

多机种 Inside | Playdead | 19.99美元
XOne :6月29日，PS4 :8月23日



本作是《地狱边境》(Limbo)的开发商Playdead的最新作品。游戏继承了《地狱边境》的一贯风格，让玩家突兀地置身于一个黑暗世界，在没有任何提示的情况下展开冒险。故事发生在一个极权国家，这里的人思想都被控制，暴力机关对于敢于反抗的人毫不留情。玩家要带着问号而为生存而战，并试图找出真相。游戏以动作+解谜为主，分为67个检查点的流程中充满着各种即死的机关和陷阱，而玩家毫无反抗手段，游戏过程就是不断地在生与死之间徘徊。游戏中还隐藏了14个球状物体，将其全部破坏后回到检查点7的玉米地隐藏地下室还能看到隐藏结局。即使将游戏完美通关后，玩家也很难说清本作所要表达的意思，而这也正是《深入》的最大魅力。[文 :纱迦]



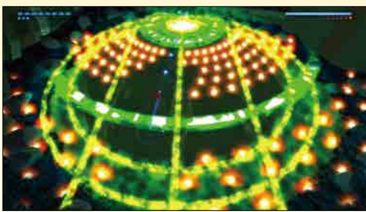
## FURI

★★★★☆ 动作射击

多机种 FURI | The Game Bakers | 24.99美元
PS4 :7月5日、XOne :12月2日



本作在2016年7月5日一上线便成为了PS+会员的全服免费游戏。游戏以简陋却不简单的设计，创造出了一个考验玩家反应与微操作的动作射击游戏。游戏没有乏味过长的剧情，也没有任何重复性的战斗，独特且极具个性的画面风格，全部关卡都以BOSS战串联，使战斗每一秒都神经紧绷。每一次出击都需要再三考量，令一个小巧的独立游戏创造出《黑暗之魂》般命悬一线的战斗。系统设计方面，人物没有任何的成长属性，只有几个简单的操作指令与一柄手枪，玩家需要通过不断的战斗来熟悉BOSS的套路。每个BOSS都会有几种不同的形态，不同形态之间战斗方式也大有不同。不过玩家只能在BOSS出现硬直时攻击才会有伤害，缺少了动作游戏本应有的自由度与爽快感，并且BOSS的出招也过于死板，AI不高，难度主要体现在反应不够与操作失误方面。[文 :六等星]



## 旗帜的传说2

★★★★☆ 策略

多机种 The Banner Saga 2 | Stoic | 19.99美元
XOne :7月1日，PS4 :7月5日



本作是一款北欧神话风格的战棋策略游戏，游戏采用双线制，共有两个主角可以选择，故事的发展也会有所不同。每场战斗玩家可以最多可以带6名英雄出战，敌我双方在正方形格子的战场上互相攻击，与同类游戏有较大区别。除了战斗之外，玩家还要注意资源的调配。队伍在移动时每天都会消耗资源，资源不足的话会导致战斗力下降。[文 :纱迦]

## 深海之歌

★★★☆☆ 动作冒险

多机种 Song of the Deep | Insomniac Games | 14.99美元

PS4/XOne :7月12日



在本作中玩家扮演的玛丽安为寻找父亲孤身驾驶着自制潜水艇潜入深海。本作有着出色的美术风格和动听的音乐 玩法上有点类似《银河战士》，玩家通过收集新装备来打开新的通路并不断推进流程。本作对于海底的描写相当细致，生机勃勃的浅海以及漆黑一片的深海令人印象深刻。不同的区域有着截然不同的景观，除了海洋中常见的动植物以及沉船外，在游戏初期还会出现大型遗迹。玩家能使用的装备有铁钩、鱼雷、炸弹、声呐以及探照灯，每种武器还有着不同的属性，玩家需要利用这些装备以及结合不同属性才能解开谜题以及打开通路。不过本作无论是战斗还是解谜难度都不高，但在后期的一些谜题设计上不乏亮点。BOSS 战数量不多，且都不鼓励玩家硬碰，寻找正确的打法才能击退强敌。[ 文 :三日月 ]



## 极光游侠

★★★★★ 动作角色扮演

多机种 Hyper Light Drifter | Heart Machine | 19.99美元

PS4 :7月26日、XOne :7月26日



黑暗而暴力的声音响彻在一片荒芜的大陆上，那震动甚至浸透到了血液与骨头之中——极光游侠仅以原始的16bit 像素画风，没有任何文字，便为玩家们讲述了这样一段壮丽的史诗。游戏画面并没有因为像素风格而显得简陋，各具特色的场景，精美宏大的景观，使得游戏任何一张截图都可以堪比插画。游戏系统方面也如其名字一般，战斗起来行云流水。玩家可以探索各种设计巧妙的暗门以获得点数强化主角，成长后学习到的各式各样的技能也都能有效运用在每一场战斗之中，丝毫不觉得拖沓。而敌人与 BOSS 的设计也会随着场景的不同而展现不同特色，玩家需要通过不同的战斗方式来获取胜利，胜利后还能解锁新的副武器以加强游戏的策略性，这些副武器也将成为解开一些关卡谜题的关键。可惜游戏的流程不长，让人通关后意犹未尽。[ 文 :六等星 ]



## ABZÛ

PS4 PRO

★★★★☆ 动作冒险

多机种 ABZÛ | 505 Games | 155港币

PS4 :8月2日、XOne :12月6日



本作由参与制作了《风之旅人》与《花》的艺术总监 Matt Nava 亲自监制，为玩家带来了一次奇妙的深海探险。玩家操纵着能够在水中潜行的主人公，通过解谜的方式推进章节，在欣赏深海美景的过程中抵达旅途的终点。清新明快的美术风格与五花八门的海洋生物成为游戏最大的亮点，在精彩的流程之外还有隐藏水潭、冥想雕像与秘密贝壳三大收集要素。[ 文 :古林 ]

## 蝙蝠侠

★★★★☆ 文字冒险

多机种 Batman: The Telltale Series | Telltale Games | 29.99美元

PS4/XOne :8月2日、PS3 :9月13日、X360 :9月14日



近年来由于“《阿克汉姆》系列”的缘故，提到“蝙蝠侠”时大家首先想到是帅气的动作冒险游戏。不过制作过《行尸走肉》游戏的 Telltale Games 在 2016 年在各大平台发行的《蝙蝠侠》新作，则是一款文字冒险游戏。这款游戏采用的是和《行尸走肉》一样的贩卖方法 :分章节进行配信。游戏共有 5 章，在进行游戏时玩家要通过选项来决定角色的行动，同时这些选项也会影响到本章节剧情甚至是之后剧情的展开。本作的剧情与其他蝙蝠侠相关的作品背景是独立的，也就是说是与原作漫画、其他游戏或者动画没有任何关联，本作所讲述的是“蝙蝠侠”布鲁斯·韦恩的全新故事，在本作里还会有猫女、双面人等知名的哥谭反派登场。本作已自带中文字幕，不过翻译质量不高，错翻漏翻的情况很多。[ 文 :秋沙雨 ]



## 难死塔

★★★☆☆ 益智解谜

PS4 Tricky Towers | WeirdBeard | 14.99美元

8月2日



本作是 2016 年 8 月份 PS+ 会员港服欧美服免费游戏之一，是一款充满了欢乐与互相伤害的多人益智游戏。虽说看上去只是照搬《俄罗斯方块》的玩法，但在其特殊的物理引擎与奇怪玩法下，演变成了一款讲究眼力和物理逻辑的堆砌类游戏。玩家需要努力堆砌高塔以达成任务要求，还可以使用白魔法或者黑魔法等额外技能帮助自己或者伤害别人，多人模式下更是乐趣十足。[ 文 :六等星 ]

## 成长天空

★★☆☆☆ 动作冒险

多机种 Grow Up | Ubisoft | 78港币/79港币

PS4 :8月18日、XOne :8月16日



本作为 2015 年的魔性游戏《成长家园》的续作，这个系列以其独特的玩法和美术风格所著称，那诡异但魔性的操作手感也是本作的亮点之一。玩家在操作小机器人往上攀爬的途中还需要通过操作来控制四肢的位置，而玩家在本作中所要做的事情也只有一个 :往上爬！通过种植和攀爬不同的植物是往上爬的主要方式。[ 文 :三日月 ]

## 沙漠鼠旅团

★★★★☆ 模拟经营

3DS サバクのネズミ団！ | ARC SYSTEM WORKS | 800日元

9月2日



本作的主角是被沙漠覆盖的行星上生存的老鼠旅团。为了寻找传说中的幻之黄金乡，老鼠乘坐移动要塞“沙漠船”进行冒险。玩家要指挥这帮老鼠，将途中收集到的素材进行合成和改造，建设要塞的内部设施和防御工事。冒险时还将经过城镇进行交易，在绿洲、坠毁的宇宙飞船和各种敌人之间作出各种有趣的选择。[ 文 :初心者 ]

## 明日之子

★★★☆☆ 动作冒险

PS4 The Tomorrow Children | SIE | 免费
9月6日



本作发生在冷战之后的另一个世界，玩家将扮演为了人类再起而开发的克隆人，和同为克隆人的其他玩家一起为建设家园而奋斗。在这个荒诞又荒芜的沙河中，玩家们需要收集资源、修建建筑、繁荣城镇，当然也可以徒步或者乘车去探索这个庞大的世界。从时不时来袭的各种怪物手中保卫自己的城镇也是本作的游玩目标。[ 文 ：余烬 ]

## 巨人约顿 瓦尔哈拉版

★★★☆☆ 动作

多机种 Jotun Valhalla Edition | Thunder LOtus Games | 14.99美元
PS4/XOne ：9月9日



《巨人约顿》是一款以北欧神话为世界观，并采用手绘风格的动作冒险游戏。玩家扮演的是已经死去的维京战士，为了能获得进入英灵殿的资格开始了冒险之旅，而最终目的是召唤并打败挪威原始生物——巨人约顿。登陆主机平台的《巨人约顿 瓦尔哈拉版》追加了全新的 BOSS RUSH 模式，不仅整体难度大幅提升，普通敌人和 BOSS 也会更加强大。[ 文 ：哪尼 ]

## NBA 2K17 序幕

★★★★☆ 体育

多机种 NBA 2K17: The Prelude | 2K Sports | 免费
9月9日



一年一作的《NBA 2K》在即将推出今年的新作之前，放出了本作的体验版《NBA 2K17 序幕》。该作虽然名义上是体验版，但实际上是一个完整的游戏，是《NBA 2K17》生涯模式的起点。游戏讲述了一位外号总统的高中生明星球员在大学生涯拼搏的故事，游戏存档可以继承到《NBA 2K17》中。整个游戏制作精良，完全免费，成就 / 奖杯超级简单，相当厚道！[ 文 纱迦 ]

## 弗吉尼亚

★★★☆☆ 益智解谜

多机种 Virginia | 505 Games | 78港币
PS4/XOne ：2016 年 9 月 22 日



本作是一款采用第一人称视角的恐怖解谜游戏，玩家将会扮演一名年轻的 FBI 探员，与另一名调查员一起前往与世隔绝的小镇“弗吉尼亚”，调查神秘的男孩失踪案。电影式的剪辑风格让游戏呈现出身临其境的代入感，在一次次的冲突中调查也变得愈发危险，越来越多的嫌疑人逐渐浮上水面，在这个表面上充满乡村风情的美国小镇上，你的每一个选择都将决定故事的发展。[ 文 ：哪尼 ]

## 偶像大师 灰姑娘女孩VR

★☆☆☆☆ 音乐

PS4 アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション | BNEI | 2296日元
10 月 13 日



本作是《偶像大师 灰姑娘女孩》为题材的 PS VR 专用游戏，玩家可以通过 VR 体验“《灰姑娘》系列”角色们的二次元演唱会。利用 MOVE 手柄还可以给舞台上的小姐姐们打 CALL。本作初期收录的歌曲只有三首，不过当中有一首《Yes! Party Time!!》是首次公开的新曲。之后游戏还陆续通过 DLC 追加了其他角色和歌曲。[ 文 ：宇宙人 ]

## 初音未来 VR未来演唱会

★★☆☆☆ 音乐

PS4 初音ミク VRフューチャーライブ | SEGA | 161港币
10 月 13 日



知名二次元偶像初音未来的 PS VR 专用游戏，玩家不仅能“亲临”初音的二次元演唱会，还可以跟台上的初音未来进行各种互动。本作强调展现一些现实演唱会不可能实现的特效。一场演唱会中有 3 首歌加安可，后续有追加 DLC，玩家能用 Move 手柄打 Call，而且根据表现还能获得初音赠送的小礼物或者解锁新服装。[ 文 ：宇宙人 ]

## 虚拟现实游戏空间

★★★★★ 动作

PS4 THE PLAYROOM VR | SIE | 免费
10 月 13 日



索尼为推广 PS VR 而打造的一款免费下载游戏。内含 6 款小游戏，分别为“抢救机器人”、“怪兽大逃亡”、“猫捉老鼠”、“鬼屋”、“通缉中！”和“小小机器人”。游戏整体难度不高，通关仅需十分钟左右，但设计上颇为下心思，不但佩戴 PS VR 设备的玩家可以畅游游戏，其他手持手柄的玩家们也可以参与到游戏中来，摆脱了 VR 游戏只能一人独享的窘境。举例来说，“抢救机器人”这个小游戏需要玩家拯救场景中全部 20 个 VR 机器人，有几个机器人是必须两个玩家一起合作才能够解救成功的，出色的关卡甚至会让玩家产生“我不是在玩《马里奥》?”的错觉。而在“怪兽大逃亡”中，PS VR 玩家和手柄玩家则要分别扮演怪兽和超级英雄，用对抗一决胜负。值得一提的是本作还有白金，并且奖杯也全部是针对 PS VR 的特色来设计的，玩家在解锁奖杯时也可以一并体验到那些不易察觉到的小细节和乐趣。[ 文 ：八重樱 ]




## 夏日课堂

★★★☆☆ 模拟育成

PS4 サマーレッスン | BNEI | 2980日元
10 月 13 日



与一名青春靓丽的美少女一起，在她的私人房间里度过美好的 7 天时光！在《夏日课堂》中玩家要扮演一名家庭教师，为这位名叫宫本光的高中女生在暑假的最后 7 天中补课。作为 PS VR 的首发游戏，虽然画面没有过人之处，但玩家眼中的宫本光栩栩如生，一颦一笑、一举一动都令人心动。不过宫本光的动作和反应事实上都是预录的，与玩家只有很小的互动，变化也非常少。游戏姑且还算是一个模拟育成游戏，玩家通过选择课程以及给出指导来令宫本光的能力不断上升。游戏只需要几十分钟即可通关一次，多周目时可以继承科目进度和学生能力，反复游戏的话可以轻松达成最高评价。游戏已经公布了数量庞大的 DLC。[ 文 ：纱迦 ]



## 在地下

★★★☆☆ 动作冒险

PS4 Here They Lie | SIE | 148港币 10月13日



本作是由 SIE 圣莫尼卡工作室和 Tangentlemen 联手开发的 PS VR 专用恐怖游戏。透过 PS VR，玩家将会进入一座荒无人烟，只有异形横行的小镇，通过完全浸入式的体验探索这座城镇的秘密，体验未知的恐怖。故事的情节也比较晦涩难懂，需要玩家从收集中寻找线索才能知道背后的故事。[ 文 ：宇宙人 ]

## 星战钢甲

★★★★☆ 射击

PS4 EVE: Gunjack | CCP GAMES | 66港币 10月13日



《星战前夜》为 VR 设备制作了两款游戏，让玩家驾驶太空飞船的《女武神》评价中等，反倒是原本相对简单的《星战钢甲》颇受好评。玩家在游戏里扮演一位采矿平台上的炮手，需要使用 VR 视角操纵炮台射击来袭的敌人。游戏中有一些复古的设定，例如可以摧毁敌人后得到强化火力的道具和特殊枪械，杀敌时爽快感更足。[ 文 ：稀饭 ]

## 暴走甲虫

PS4 PRO ★★★★★ 动作

PS4 Thumper | Drool | 133港币 10月13日



这是一款音乐和动作结合的游戏。玩家控制的甲虫会沿着一条向屏幕内无限推进的轨道前进。游戏的舞台是宇宙空间，除了前方之外都是暗黑虚空，而前方会出现各种诡异的物体。玩家只要在按键提示到来时准确输入指令即可，配上动感的音乐十分带感。在每一大关中会有 BOSS 战的设定。BOSS 战的打法十分简单，战斗会分为若干阶段，在某一阶段只要准确完成输入全部指令，最后就会迎来一发攻击指令。成功输入后就会自动命中 BOSS，然后进入下一阶段。如果指令出现失误，则会重复该阶段的指令，直到玩家完全成功为止。虽然玩法简单，但是难度不低。本作对应 PS VR，用 PS VR 游玩时高速前进的感觉非常带感，而前方的各种诡异物体也让玩家充满对未知的恐怖感。更难得的是，使用 PS VR 后，玩家只会获得更好的游戏体验，操作方面不会有任何负面影响。本作在 PS4 Pro 上还会有更好的表现。[ 文 ：纱迦 ]



## 王牌香蕉

★★☆☆☆ 主视角射击

PS4 Ace Banana | 东方明珠 | 80人民币 10月13日



一款由国人制作的对应 PS VR 的主视角射击游戏，玩家需要利用弓箭击退不断来袭的敌人。玩法分为防守战和 BOSS 战两部分，在游戏中玩家还能获得多种功能各异的弓箭和强化道具。除此之外，玩家还可以通过养成部分来获得全新的可操作角色，不同角色有着不同的能力。[ 文 ：三日月 ]

## Rez 无限

PS4 PRO ★★★★★ 射击

PS4 Rez Infinite | Enhance Games | 233港币 10月13日



《Rez》原是著名制作人水口哲也于 2001 年推出的 PS2/DC 游戏。游戏采用轨道射击玩法，玩家通过锁定来消灭屏幕上出现的敌人。攻击与音乐的完美结合，让本作在当时获得了极高的评价。《Rez 无限》对应 PS VR，让玩家拥有更宽广的视野，并可以通过转头来追踪目标，大幅增添了游戏的临场感，让这款经典游戏焕发出了惊人的魅力。[ 文 ：纱迦 ]

## 像素大作战

★★★★☆ 主视角射击

PS4 像素大作战 | 东方明珠 | 80元人民币 10月13日



由国内游戏开发商带来的 PS VR 专用游戏，同时也是国行 PS VR 首发的 11 款游戏之一。玩家需要使用 PS MOVE 控制器模拟枪械，射击地图中不断刷新的敌人。游戏对于 PS MOVE 控制器的运用，就算与国外的同类游戏相比也毫不逊色。游戏共有 3 大关卡与 3 个 BOSS 其设计风格各异，极具特色，卡通渲染的画面也很适合许多轻度玩家的口味。[ 文 ：六等星 ]

## 会哭的娃娃

★★★☆☆ 文字冒险

PS4 Weeping Doll | Oasis Games | 9.99美元 10月27日



一款由国内工作室打造的 PS VR 独占作品，以一段黑暗童话的故事为背景，让玩家通过 PS VR 设备，进入到一栋古旧的大宅内进行一次恐怖的冒险。本作的氛围营造十分出色，通过 VR 设备游玩更增加了玩家的代入感。大屋内每个房间中几乎都有解谜要素，这些谜题设计也十分出色，令玩家有一种密室逃脱的感觉。[ 文 ：筒子君 ]

## 东方红舞斗V

★★☆☆☆ 动作

多机种 东方红舞斗V | SIE | 161港币 PS4/PSV ：11月2日



本作是以“东方 Project”为题材制作的同人游戏，游戏中主要收录了原作《东方红魔馆》中登场的 7 位 BOSS 级角色，以及灵梦和魔理沙两位主角一共 9 人。游戏类型为 1 对 1 的 3D 对战形式，而且战斗不局限于地面。作为“东方”特色的弹幕要素在游戏中也有体现出来。PS4 版可以本地双人分屏对战，而且升级之后还能支持 PS VR。[ 文 ：宇宙人 ]

## 罗宾逊漂流记

★★★★☆ 动作冒险

PS4 Robinson: The Journey | SIE | 59.99美元 11月8日



由 SIE 与 Crytek 共同开发的 PS VR 专用游戏，以著名高画质游戏《孤岛危机》同款的新一代引擎打造，可以算作是 VR 游戏中最高画质水平。故事发生在遥远的未来，人类来到一颗适合人类居住的星球，但是意外使得殖民部队全军覆没，只剩下玩家所扮演的小男孩，玩家将在机器人和小恐龙的帮助下 探索一颗完全未知的星球 发现事情背后的真相。[ 文 六等星 ]

## 我的名字是蛋黄酱

★★★☆☆ 动作

多机种 | My Name is Mayo | Green Lava Studios | 0.99美元

PS4/PSV :11月8日



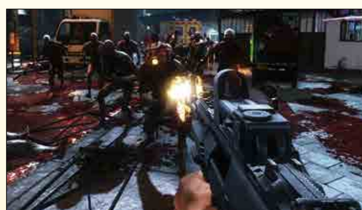
本作讲述了一个很“动人”的故事，动人的程度大概和你动手指按键1万次后感到的手酸心累程度相当，因此这个游戏的玩法归纳起来就是对着一瓶蛋黄酱不断按键，解锁游戏内置成就后换上成就对应的蛋黄酱瓶服装，然后继续按，直到解锁所有内置成就你就白金了。硬要找优点的话，起码每个内置成就对应的成就名还是挺喜感的。[文 :稀饭]

## 杀戮空间2

PS4 PRO ★★★☆☆ 主视角射击

PS4 | Killing FLOor 2 | Tripwire Interactive | 39.99美元

11月8日



本作是由Tripwire Interactive开发制作的一款主视角射击游戏，其前作是《虚幻竞技场2004》里的一个MOD，后借助STEAM平台的帮助发展成一款独立游戏。《杀戮空间2》主打多人在线模式，生存模式下最多支持6V6的联机。玩家可以选择狂战士、突击兵在内多达10种职业，每个职业的定位不同，初始装备和武器也存在着差别。本作的职业平衡性设计得相当不错，无论哪种职业都有专属的技能，熟练掌握后都可以玩出爽快感。另外本作相比前作还新增了9张地图，玩家在对战时必须要对每张地图都足够熟悉才能知道何时需要在哪里防守或是进攻，相当考验玩家们之间的配合默契。画面表现方面相当血腥暴力，番茄酱自然是毫不吝啬，更有着残肢断臂等描写，可以大幅激发玩家的肾上腺素。打倒丧尸后还有一定概率会进入“子弹时间”的状态，从而获得更多的输出时机。本作的服务器也相当稳定，推荐喜欢射击游戏的玩家们尝试。[文 :八重樱]

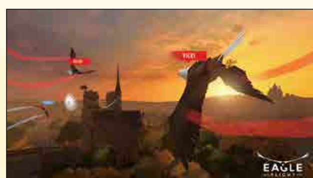


## 猎鹰翱翔

★★★☆☆ 竞速

PS4 | Eagle Flight | Ubisoft | 300港币

11月8日



在这款专门对应PS VR的游戏中，玩家将化身为猎鹰，在人类消失50年后的地球上为生存而战。玩家能够翱翔于巴黎之上，并在狭窄的街道上和对手展开激烈的战斗。艾菲尔铁塔和巴黎圣母院等巴黎地标性建筑都会在本作中出现。本作的联机模式支持最多六人对战，玩家可以和朋友一起体验自由的飞行快感。[文 :三日月]

## 艾希

★★★★☆ 动作

PS4 | ICEY | X.D.Network | 68人民币

11月8日



由国人开发的一款2D横版动作游戏。除了爽快的战斗和各具特色的敌人外，更加值得一提的是其独特的背景设定。玩家将在一位旁白的讲解下共同进行游戏，玩家的每一个行为都会使旁白做出不同的反应。玩家在战斗的同时，也要与旁白进行对抗，思考游戏的本质与存在等等哲学问题。幽默的对话与剧情也为游戏填色不少。[文 :六等星]

## 勇气地下城

★★★★☆ 角色扮演

3DS | ブレイブダンジョン | INSIDE SYSTEM | 500日元

11月30日



从高人气的横版动作游戏系列《魔神少女》衍生而来的迷宫RPG。本作依然是《魔神少女》一贯的像素风格，虽然画面不算华丽，但动态细节却做得非常到位。从队友、成长方向、职业的选择，到五大迷宫的攻略顺序都很自由。简易的操作带来了与别不同的战斗节奏。通关后也有着高难度迷宫挑战等耐玩要素。[文 :初心者]

## 劳拉·克罗夫特 探险

★★★☆☆ 桌面棋牌

多机种 | Lara Croft GO | Square Enix | 77港币

PS4/PSV :12月5日



本作由同名手机游戏改编而成，游戏形式采取回合制，玩家需要通过移动来躲开敌人以及机关的夹攻并解开谜题和障碍。虽然系统很容易上手，但后期依然有着不少能难住玩家的谜题，玩家需要熟练运用计步来计算时机。另外本作还对应Cross-Buy，购买PS4或者PSV版本会自动获得另一版本的游戏。[文 :三日月]

## 星露谷物语

★★★★☆ 模拟经营

多机种 | Stardew Valley | Chucklefish | 14.99美元

PS4 :12月5日、XOne :12月14日



本作是一款致敬《牧场物语》的独立游戏，在保留前者核心玩法，诸如开垦农场、耕种农作物和培育动物的同时，改善了游戏体验并加入了诸多新要素。在经营农场之余，玩家还可以探索随机生成的地下迷宫、强化装备以及和村民交流，甚至可以谈恋爱和结婚，可玩要素相当之多。[文 :三日月]

## 桑塔 半精灵英雄

★★★★☆ 动作角色扮演

多机种 | Shantae: Half-Genie Hero | WayForward | 19.99美元

XOne/X360/PS3 :9月27日、PS4/PSV :12月20日、WiiU :12月22日



作为“《桑塔》系列”的第四作，本作保持了系列2D横版过关的玩法，但游戏画面从之前的2D像素风格变为了高清卡通风。女主人公将运用她更加多样的变身能力来应对关卡中的各种挑战。虽然本作的难度与前作相比有所下降，但对话与剧情依然保有前作逗趣的风格，在人物性格的刻画上也变得更有深度。[文 :余烬]

## 超能坦克兵团

★★★☆☆ 动作射击

3DS | Tank Troopers | Nintendo | 800日元

12月21日



任天堂第一方制作的原创坦克射击游戏。玩家可以从13名坦克士兵中选择，运用他们的回复、雷达和干扰等特殊能力操作坦克车对战。本作的多人模式支持本地6人对战，玩家只需一份游戏即可拖6人游玩。双方可以选择从3对3到5对1的组队，甚至是大乱斗的形式。在单人模式下，有着竞速、BOSS挑战等30种任务。[文 :初心者]

TOPIC

# 产业构成悄然变化 数字版游戏／内容渐成大势

随着 2016 年的结束，这一年内游戏产业的一些大数据也得到曝光。一月初，Steam 官方公布了自家年内的百大热销游戏，随后相关数据统计网站则曝出了更多详细的数据。根据这个数据网站的统计，去年共有 5245 款游戏登陆 Steam 平台，创下了 Steam 历史新高，这个数字在 2016 年的每个月都有上升。根据估算，去年一年时间内，Steam 共卖出了约 3.7 亿份游戏，创造了 34.7 亿美元的销售额，其中每份游戏的平均售价约为 8 美元。整体而言，这份数据相比 Steam 去年 35 亿美元的成绩基本相当，不过因为今年缺少如《巫师 3》、《横行霸道 5》和《辐射 4》这样的大作，所以依旧算是稳中有升。



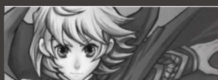
而除了 Steam 这样纯销售数字游戏的平台外，对于传统家用机平台而言，数字平台营收也已经变得越来越重要。在圣诞商战结束后，索尼宣布在此期间，实体版和数字版游戏共卖出了 5040 万份，虽然没有公布具体数据，不过数字版销量必然占据了不小的比例。例如，索尼曾在十一月公布 2016 财报时提到，在主机降价以及销量有所减少的前提下，其游戏及网络服务业务销售额仅下降 11.3%，数字营收在这里就起到了重要的作用。

在年末的时候，权威数据统计机构 SuperData 也放出了整个游戏业在 2016 年数字游戏和游玩用媒介产品的营收情况。去年整个游戏产业的数字营收达到 910 亿美元，创下产业历史最佳成绩，其中虽然传统家用主机营收仅为 66 亿元（PC 加移动游戏共盈利了 764 亿），不过依旧实现了长足的增长。在去年一年中，所有游戏厂商都加大了对数字版游戏营销的重视，在各大节假日均推出了力度十足的优惠活动，这也促使越来越多的玩家将数字版游戏下载到自己的主机之上。而除了单纯的数字游戏销量外，玩家消费习惯的改变以及发行商为游戏创造的更多附加值内容，也让他们通过 DLC 或微交易等数字内容获得了更多利润。根据 SuperData 的数据显示，2015 年发售的《COD 黑色行动Ⅲ》在去年仅数字收入就达到 5.91 亿美元，而其他业内大厂的重头作品也都有着不错的数字营收成绩，《FIFA 16》3.87 亿美元，《横行霸道 5》3.78 亿美元，《全境封锁》2.61 亿美元。

作为推广数字游戏的先锋，EA 去年有 25% 的完整版游戏是通过 Origin、Xbox Live 和 PS 商店卖出的，其数字渠道收入更是占到了总营收的一半，EA 的首席财务官也曾依次为根据提出数字游戏终将取代实体游戏零售业的看法。当然，虽然实体版游戏目前的地位依旧不可撼动，但在已经过去的 2016 年中，玩家的消费习惯却实实在在发生了变化。

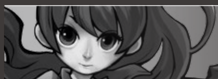
## 编辑围观 COMMENTS

**沙迦**



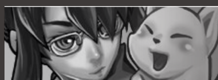
放一句马后炮：上世代游戏中，X360 买数字版好，PS3 买实体版好。原因是 Xbox One 有向下兼容，买过的 X360 数字版游戏直接就能在 Xbox One 下载并使用。如果向下兼容成为了标配，数字版优势就会越来越明显。以后可能只有送东西的实体限定版才值得一买了。

**秋沙雨**



这两年数字版越来越方便（可以提前下载游戏本体、晚上 0 点就能启动游戏等等），加上数字版专属的特典内容，也许正是致使数字版销量不断提升的最大因素，一些游戏的数字版还经常能在节假日享受折扣优惠，自然是能让玩家心动不已。

**三日月**



在数字版普及方面 PC 无疑比主机更有优势，毕竟 PC 端用户群体的使用习惯和相比主机更加优秀的网络是两个难以撼动的优势。但对于现在这一代主机玩家来说，实体版还是第一首选，数字版并不能带给玩家实体版所能带来的那份激动和快乐。

## 业界声音 THE VOICE

我们制作《冤罪杀机2》PC版时遇到了不小的麻烦，因为使用了不擅长的引擎以及PC平台的复杂环境，我们差点就搞砸了。



Raphael Colantonio
《掠食》创意总监

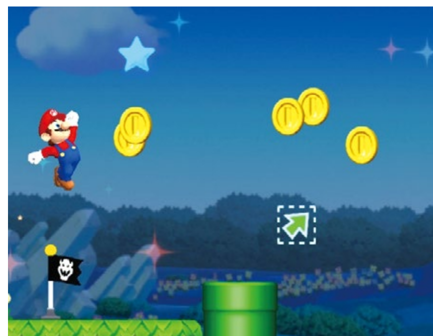
《掠食》的创意总监 Raphael Colantonio 回应了有关《冤罪杀机 2》PC 版表现不佳的情况，虽然他们为游戏及时更新了补丁，不过还是给不少玩家造成了不必要的麻烦。对此他表示在工作室的下一款作品《掠食》中，将重新采用回他们最熟悉的 CryEngine 引擎而非《冤罪杀机 2》中的 id Tech5 引擎改良版，以此来保证开发过程可以在自己的掌控之内。同时，他也承诺 Arkane 工作室今后一定会加倍注意 PC 版的优化问题。

# 《超级马里奥 酷跑》下载量达九千万 仅三百万人付费

2017 年年初，华尔街日报发出了一份关于《超级马里奥 酷跑》盈利情况的报道，他们在报道中提到《超级马里奥酷跑》iOS 版自 12 月 16 日上线以来，创造了神奇的下载成绩，截至一月初报道发出时已经创下了 9000 万次的下载成绩，游戏首日上架时下载量曾突破 500 万次，前四天的下载量为 4000 万次。虽然下载成绩十分出色，不过本作的盈利状况却并不乐观。因为采用了买断制的收费模式，玩家在结束了前三关的免费试玩关卡后，必须花费 9.99 美元的价格来解锁后续的所有内容。这和现如今大多数通过微交易盈利的手游有着本质上的区别，于是决定为本作埋单的手游玩家数量也比较稀少，仅有 300 万人 ,即是说玩家的付费比例只有三十分之一。同时，因为任天堂方面曾确认本作将不会推出 DLC 内容，所以其后续盈利能力也明显不足，不过本作将于近期开放安卓版本，不知道是否能获得盈利上的增长。

自《精灵宝可梦 GO》以来，这是今年任天堂旗下的第二款手游作品，这两款手游的推出都曾为任天堂的股价带来了极大的提振作用，不过却也都因为盈利上的问题，又使得任天堂的股价被打回原形。虽然在手游领域上没能保持强劲的势头，不过在 Fami 通年初的日本游戏市场统计上，任天堂还是展示出了自己在日本游戏产业中的统治地位，2016 年度日本销量排在前十的软件有八款都出在任系主机之上，而 3DS 掌机的年销量也以 1874457 台的成绩力压 PS4，同时 3DS 的日本累积销量也正式超越了 PS2，来到日本游戏史第三的位置。





## CALENDAR 周·游记

2016.12 Dec

### 星期六

24 ● 3DS 日本累计销量 2191 万 3661 台，正式超越 PS2 主机，荣登日本主机销量排行榜历史第三位。



### 星期日

25 ●《星际公民》在开发了 4 年之后，开发商宣布将把游戏的引擎从 Crytek 的 CryEngine3 更换为亚马逊的 Lumberyard 引擎，实际上 Lumberyard 引擎正是从 CryEngine 引擎的代码修改而来，不过相比之下 Lumberyard 引擎只限制游戏的多人服务器选择，几乎完全不收取权利金费用。

### 星期一

26 ●《尼尔 人造人》与《重力异想世界 2》试玩版登陆港服 PSN。

●为纪念《双截龙》诞生 30 周年，Arc System Works 确定《双截龙 4》将于 2017 年 1 月 30 日登陆 PS4 主机。



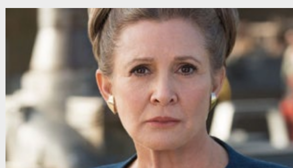
### 星期二

27 ●"《幻想三国志》"系列公布全新作《幻想三国志 5》的开发消息，这是继 2008 年推出《幻想三国志 4 外传》后，时隔 8 年后系列首次曝出新作消息。

● SIE 宣布将于 2017 年 5 月 3 日举办的第 23 届 GAME SYMPHONY JAPAN 音乐会将以 JAPAN Studio 旗下游戏配乐为主题。

### 星期三

28 ●"《星球大战》系列"电影主演之一的莱娅公主扮演者凯丽·费雪因心脏病辞世，享年六十岁。



### 星期四

29 ●国行游戏市场销售潜力初现端倪，Xbox 官博宣布《极限竞速 地平线 3》Win 10 中国区销量仅次于北美，位列全球第二。而在之前不久，PlayStation 中国区负责人添田武人也曾通过媒体透露，《最终幻想 15》国行版销量居亚洲第二，仅次于日本地区。

### 星期五

30 ● BNEI 确定《超级机器人大战 V》中文版将与全球其他地区版本同步发售。

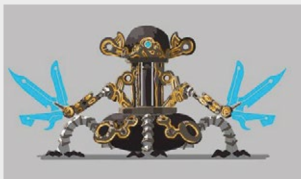
● Atlus 官方放出 PS4 版本《女神异闻录 5》中文版 PV，中文版将于 2017 年 3 月 23 日正式发售。

CALENDAR
# 周·游记
2017.01
Jan

**星期六**

31

●任天堂在 Facebook 主页晒出了数张《塞尔达传说 荒野之息》的全新设定图，公布了一名全新的机械类敌人。



**星期日**

01

● Steam 举办的首届游戏大奖公布各奖项归属，《横行霸道 5》夺得两大奖项。




**星期一**

02

●田畑端通过 Square Enix 官方博客送上新年致谢，表示将会在 2017 年为玩家带来更多回报。




**星期二**

03

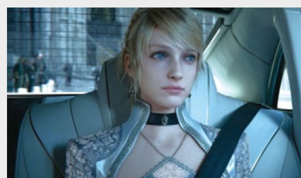
●美国 SEGA、Atlus 公共关系活动经理 John Hardin 在推特上回答玩家提问，表示《女神异闻录 5》和《如龙 0》这两部作品都不会推出 NS 版，也不会登陆 PC 平台。

●原定由 PS4 独占的《皇牌空战 7》于网络上曝出 Xbox One 版分级信息。

**星期三**

04

●《最终幻想 15 王者之剑》CG 电影确认将引进中国电影市场，中文版宣传海报公布。



**星期四**

05

● LEVEL-5 海外多媒体展开部门开设香港分部，或有意发展中文市场。

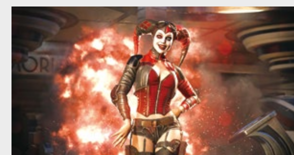
● Fami 通公布 2016 年日本游戏市场数据任天堂大获全胜，3DS 和 Wii U 主机分列主机销售榜第一、第三位。

**星期五**

06

●华纳确认《不义联盟 2》将于 5 月 16 日发售。

●世嘉欧洲注册《莎木》域名“ShenmueHD.com”，近期或有相关动作。



# 《最终幻想 15》开发过程乱作一团 实际销量却大获成功

圣诞过后，作为 2016 年末最后的大作之一，《最终幻想 15》创下了不错的销量，根据亚马逊公布的数据《最终幻想 15》的销量排在了所有平台游戏中的前三位置。《最终幻想 15》在发售后就曾曝出首发出货量超过 500 万份，虽然随后没有全球销量的具体数字公布，不过日本地区在年底的销量已经达到近 90 万套，考虑到之前田畑端曾表示本作至少要卖一千多万套才算成功，而他最近似乎又对销量十分满意，所以本作的全平台销量应该也比较出色。

而在成功的销量背后，其实开发《最终幻想 15》的过程正如大家所了解的那样，充满了重重困难。除了众所周知的对应平台以及制作人的更换，近日，《最终幻想 15》的角色设计师 Roberto Ferrari（现已离职）就在社交媒体上说起了开发团队当时的混乱状态。他回忆到，在 2013 年的时候，制作中的剧本几乎时不时就会出现变动，而开发团队中的员工则需要在游戏剧本还没有完成的情况下，提前进行开发工作，这样就很容易因为剧本的改动而导致重复劳动的情况出现。而在那时，游戏的预计发售日竟然还定在了 2014 年 12 月。除了大量的重复作业外，因为剧本的改动，还有许多已经被制作出来的角色也在正式游戏中被移除，这些问题都导致开发人员的工作效率受到了很大的影响。

当然，无论经历了怎样混乱的开发过程，开发团队还是如约在今年内为玩家带来了这款我们等待了十年的作品，而且在全球以及国行同步发售的本作，也是”《最终幻想》系列“破天荒的头一次。






## 业界声音 THE VOICE

**花费一笔营销费用，让另一台主机的玩家群体无法玩到某些内容，我不认为这样的做法有利于行业成长。**



**Phil Spencer**
Xbox 品牌总负责人

菲尔·斯宾塞在推特上和玩家聊天时，提到部分第三方游戏选择单一平台进行独占合作的现象，他认为这样的独占会影响游戏行业的健康发展，同时对其他平台的玩家也十分不公平。当然在说出上述言论后，他也强调道自己从未说过 Xbox 主机没有和第三方进行过独占合作，他表示自己并不是在针对谁，只是以个人的角度而言觉得这样做对玩家没什么好处。而实际上，除了身为 Xbox 品牌的领导人之外，菲尔·斯宾塞确实也经常游玩其他平台的游戏作品。

# 新作发售表

## NEW GAME SCHEDULE

2016 年发售了许多值得玩家们购买的精彩游戏，但是不少游戏都没有同步推出中文版本。17 年已经到来，这些苦苦等待的游戏也终于将发售中文版本，《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》将于 1 月 19 日推出中文版，而年度游戏《女神异闻录 5》也以确定于 3 月 23 日发售繁体中文版。另一方面国行也迎来新春第一红，《最后的守护者》国行版本将于 1 月 19 日与各位玩家们见面。

本表所收录的游戏发售时间为 2017.1.15——2017.5.25

注
1 标识"DLC"为大型 DLC 资料片。
2 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

### 2017年1月

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | PSV | 超次元大战海王星VS世嘉主机少女中文版 | 超次元大戦 ネプテューヌVSセガ☆ハードガールズ 夢の合体スペシャル | Compile Heart | 418港币 | 角色扮演 | 中文版 | 15岁 |
| 18 | PS4 | 重力异想世界2 | Gravity Rush 2 | SIE | 398港币 | 动作 | 中文版 | 15岁 |

攻略预定 哪尼

作为《重力异想世界》的完结篇，本作不仅会迎来故事的终结，重力公主凯特的身世之谜也将揭晓。游戏中的开放世界相比前作更加广阔，亮丽的色彩和热闹的街道也让这座"天空之城"充满了生命力，无拘无束的自由冒险将变得更加有趣。而这一次凯特拥有了"月球风格"和"木星风格"两种全新的行动方式，让原本略显单调的战斗有了更丰富的变化。此外，另一名重要角色——"乌鸦女"瑞雯的剧情也将以 DLC 的形式免费提供，届时玩家可以从另一个视角来了解故事的全貌。

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | PS4 | 万物诞生之日 | Birthdays the Beginning | NIS America | 5800日元 | 模拟养成 | 日版 | 3岁 |
| 19 | PS4/PSV | 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 | フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～ | Koei Tecmo | 368/328港币 | 角色扮演 | 中文版 | 12岁 |
| 19 | PS4/PSV | 苍蓝革命之女武神 | 蒼き革命のヴァルキュリア | SEGA | 468港币/428港币 | 策略角色扮演 | 中文版 | 15岁 |
| 19 | PS4/PSV | 剑风传奇无双 | 烙印勇士无双 | Koei Tecmo | 439港币/369港币 | 动作 | 中文版 | 17岁 |
| 19 | PS4/PSV | 揭秘计划 | UNEARTHING MARS | WinKing | 未定 | 动作冒险 | 中文版 | 未定 |
| 24 | PS4/XONE | 生化危机7 | Resident Evil 7：Biohazard | Capcom | 398港币 | 动作冒险 | 中文版 | 17岁 |

攻略预定 苍穹

与 6 代时隔近 5 年，《生化》系列"的正统续作终于将在春节期间发售。作为肩负着革新重任的一作，7 代煞费苦心地打造出全新的 RE 引擎，并大刀阔斧地把视角改为第一人称。虽然表面上的巨大变化令本作自公布以来就饱受质疑，但再度重视起"生存恐怖"核心玩法的 7 代实际上还是延续了系列的不少精髓，既有"老生化式"的解谜与恐怖感，又有"新生化式"的战斗和刺激感。如果是对第一人称玩法没有明显排斥和不适的玩家，不妨抛开先入为主的成见，试着感受一下游戏本身再对这次的革新下定论。

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 24 | PS4 | 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 慕留人传 | NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム4 ROAD TO BORUTO | BNEI | 6800日元 | 动作 | 中文版 | DLC |
| 26 | PSV | 新星选拔 驱动少女 | 新星抜擢 ドライブガールズ | Bergsala Lightweight | 6800日元 | 动作 | 日版 | 15岁 |
| 29 | PS4 | 轩辕剑外传 穹之扉 | 轩辕剑外传 穹之扉 | Softstar | 233港币 | 角色扮演 | 中文版 | 15岁 |

### 2017年2月

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | PS4 | 数码宝贝世界 next 0rder | デジモンワールド -next 0rder- | BNEI | 418港币 | 角色扮演 | 中文版 | 6岁 |
| 9 | PS4 | 四女神Online 网络次元海王星 | 四女神オンライン CYBER DIMENSION NEPTUNE | Compile Heart | 7776日元 | 动作角色扮演 | 日版 | 15岁 |
| 9 | PS4 | 仁王 | NIOH | Koei Tecmo | 428港币 | 动作 | 中文版 | 17岁 |

攻略预定 余烬

于 2004 年首次公布的《仁王》，在 2015 年时回到了玩家们的视线中，而 2017 年的 2 月，这款开发了数年的游戏将正式与各位玩家见面。在之前的多次体验测试中，玩家们就已经领略到了本作的高难度，相信经过调整修改后的正式版同样不会让玩家们失望。本作的主人公威廉参考自大名鼎鼎的"西洋武士"三浦按针，而本作将为玩家们展示的正是威廉在这个"黑暗战国"中所经历的故事。那些日本传说中的妖魔鬼怪将会作为强力的敌人在本作中登场，每一步的前行都要格外小心，因为这些疯狂的敌人随时会让玩家"落命"。

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | PS4/XONE | 荣耀战魂 | For Honor | Ubisoft | 59.99美元 | 动作 | 中文版 | 17岁 |
| 14 | PS4/XONE | 狙击精英4 | Sniper Elite 4 | Rebellion | 59.99美元 | 动作射击 | 美版 | 17岁 |
| 16 | PS4/PSV | 萌萌2次大战略3 | 萌え萌え2次大戦（略）3 | SystemSoft | 7800/6800日元 | 策略 | 日版 | 17岁 |
| 21 | PS4/PSV | 伊苏 起源 | Ys Origin | Falcom | 未定 | 角色扮演 | 日版 | 15岁 |
| 21 | XONE | 光环战争2 | Halo Wars 2 | Microsoft | 199人民币 | 即时战略 | 中文版 | 12岁 |
| 22 | PS4/XONE | 乐高 世界 | LEGO WORLDS | WB Games | 248港币 | 动作 | 中文版 | 7岁 |
| 23 | PS4 | 魔女与百骑兵2 | 魔女と百騎兵2 | 日本一 | 7200日元 | 策略角色扮演 | 日版 | 15岁 |
| 23 | PS4/PSV | 超级机器人大战V | スーパーロボット大戦 V | BNEI | 8600/7600日元 | 策略角色扮演 | 中文版 | 15岁 |
| 23 | PS4 | 尼尔 人造人 | NieR：Automata | Square Enix | 7800日元 | 动作 | 日版 | 17岁 |
| 28 | PS4 | 地平线 期待黎明 | Horizon：Zero Dawn | SIE | 398港币 | 动作冒险 | 中文版 | 未定 |

### 2017年3月

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | PS4/PSV | 全明星无双 | 無双 スターズ | Koei Tecmo | 7800/6800日元 | 动作 | 中文版 | 未定 |
| 7 | PS4/XONE | 幽灵行动 荒野 | Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands | Ubisoft | 59.99美元 | 动作射击 | 中文版 | 未定 |
| 16 | PS4 | 闪乱神乐 桃射沙滩 | 閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH | Marvelous | 6980日元 | 动作射击 | 日版 | 17岁 |
| 16 | PS4/PSV | 加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏 | アクセル・ワールドVSソードアート・オンライン 千年の黄昏 | BNEI | 7800/6800日元 | 动作角色扮演 | 日版 | 未定 |
| 18 | 3DS | 怪物猎人×× | モンスターハンターダブルクロス | Capcom | 5800日元 | 动作 | 日版 | 15岁 |
| 21 | PS4/XONE | 质量效应 仙女座 | Mass Effect：Andromeda | EA | 59.99美元 | 动作角色扮演 | 美版 | 未定 |
| 23 | PSV | 枪枪小妖精 | ガンガンピクシーズ | Compile Heart | 7344日元 | 动作射击 | 日版 | 17岁 |
| 23 | PS4 | 女神异闻录5 | ペルソナ5 | Atlus | 468港币 | 角色扮演 | 中文版 | 15岁 |
| 30 | PS4/PSV | 蔚蓝倒影 幻舞少女之剑 | BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣 | Koei Tecmo | 7800/6800日元 | 角色扮演 | 日版 | 未定 |
| 31 | PS4/XONE | 杀手47 | HITMAN | Square Enix | 59.99美元 | 动作冒险 | 美版 | 17岁 |

### 2017年4月

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | PS4/XONE | 狙击手 幽灵战士3 | Sniper：Ghost Warrior 3 | City Interactive | 59.99美元 | 主视角射击 | 美版 | 未定 |
| 7 | PS4/XONE | 子弹风暴 全歼版 | Bulletstorm: Full Clip Edition | People Can Fly | 59.99美元 | 主视角射击 | 美版 | 17岁 |

### 2017年5月

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | PS4/XONE | 不义联盟2 | INJUSTICE2 | WB Games | 未定 | 格斗 | 美版 | 未定 |
| 9 | PS4/XONE/NS | Rime | Rime | Tequila Works | 未定 | 冒险 | 美版 | 未定 |
| 25 | PS4 | 伊苏Ⅷ：丹娜的陨涕日 | Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana | Falcom | 未定 | 动作角色扮演 | 中文版 | 12岁 |

### 2017年内

| 日期 | 机种 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 春 | PS4/PSV | 神明战争 跨越时空 | GOD WARS ～時をこえて～ | 角川Games | 6800日元 | 策略角色扮演 | 中文版 | 未定 |
| 春 | PS4 | 灾厄 陨落 | マリシアス フォールン | ALVION | 未定 | 动作 | 日版 | 12岁 |
| 春 | PS4 | 重力异想世界2 时光方舟——瑞雯的抉择 | Gravity Rush 2——The Ark of Time-Raven's Choice | SIE | 免费 | 动作 | 中文版 | DLC |

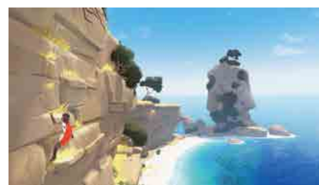
| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 春 | PS4 PSV | 无夜国度2 新月的新娘 | よるのないくに2 新月の花嫁 | ■Koei Tecmo | ■预计售价：7300/6300日元 | 动作角色扮演 | 日版 | 未定 |
| 春 | PS4 XOne | 铁拳7 | TEKKEN7 | ■BNEI | ■预计售价：未定 | 格斗 | 中文版 | 未定 |
| 春 | PS4 XOne NS | 乐高城市 卧底 | LEGO City Undercover | ■Warner Bros | ■预计售价：未定 | 动作冒险 | 美版 | 未定 |
| 秋 | PS4 | 英雄传说 闪之轨迹III | 英雄伝説 閃の軌跡III | ■Falcom | ■预计售价：未定 | 角色扮演 | 中文版 | 12岁 |
| 秋 | PS4 XOne | 荒野大救赎2 | Red Dead Redemption2 | ■Rockstar | ■预计售价：未定 | 动作射击 | 中文版 | 未定 |
| 年内 | PS4 3DS | 勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时 | ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて | ■Square Enix | ■预计售价：未定 | 角色扮演 | 中文版 | 未定 |
| 年内 | PS4 XOne | 皇牌空战7 | Ace Combat 7 | ■BNEI | ■预计售价：未定 | 射击 | 日版 | 未定 |
| 年内 | PS4 | GT赛车 竞速 | Gran Turismo Sport | ■SIE | ■预计售价：398港币 | 竞速 | 中文版 | 未定 |
| 年内 | PS4 | 古惑狼 疯狂三部曲 | Crash Bandicoot N-Sane Trilogy | ■Activision | ■预计售价：39.99美元 | 动作冒险 | 美版 | 未定 |
| 年内 | PS4 | 二之国II 重生王国 | Ni no Kuni II: Revenant Kingdom | ■Level-5 | ■预计售价：未定 | 角色扮演 | 日版 | 未定 |
| 年内 | PS4 | 地球防卫军5 | 地球防衛軍5 | ■D3 Publisher | ■预计售价：未定 | 射击 | 日版 | 未定 |
| 年内 | PS4 | 神秘海域 失落的遗产 | UNCHARTED:The Lost Legacy | ■SIE | ■预计售价：未定 | 动作冒险 | 中文版 | DLC |
| 年内 | PS4 | 最终幻想XII 黄道纪元 | Final Fantasy XII The Zodiac Age | ■Square Enix | ■预计售价：未定 | 角色扮演 | 日版 | 未定 |
| 年内 | PS4 | DJMAX 致敬 | DJMAX RESPECT | ■NEOWIZ GAMES | ■预计售价：未定 | 音乐 | 中文版 | 未定 |
| 年内 | PS4 XOne | 巫师之昆特牌 | Gwent：The Witcher Card Game | ■CD Projekt | ■预计售价：免费 | 桌面棋牌 | 中文版 | 未定 |
| 年内 | PS4 XOne | 漫威英雄对Capcom 无限 | Marvel vs. Capcom：Infinite | ■Capcom | ■预计售价：未定 | 格斗 | 美版 | 未定 |
| 年内 | PS4 XOne | 潜龙谍影 生存 | Metal Gear Survive | ■Konami | ■预计售价：未定 | 动作射击 | 美版 | 未定 |
| 年内 | PS4 XOne | 王国之心3 | Kingdom Hearts III | ■Square Enix | ■预计售价：未定 | 动作角色扮演 | 日版 | 未定 |
| 年内 | NS | 塞尔达传说 荒野之息 | ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド | ■Nintendo | ■预计售价：未定 | 动作冒险 | 日版 | 未定 |
| 年内 | NS | 天堂的季节 | Seasons of Heaven | ■Nintendo | ■预计售价：未定 | 冒险 | 日版 | 未定 |

## Rime

Rime

■机种：PS4/XOne/NS
■类型：动作冒险
■发行商：Grey Box
■发售日期：2017年5月

本作原为PS4独占游戏，在2013年的E3第一次公布，后来的相关信息一直不多。而在最近这款游戏终于发布了其最新预告片以及发售日，其对应平台也变成了PS4、XOne以及NS。在本作中玩家将操作一个小男孩，为逃出孤岛以及诅咒而展开冒险。本作采用开放世界，玩法则以解谜为主。随着时间的流逝昼夜还会切换，光线将会成为解谜中的一个关键要素。另外本作将没有角色语音，制作组表示将会用角色的动作、画面以及音乐来表现本作的剧情。





## 揭秘计划

UNEARTHING MARS

■机种：PS4
■类型：动作冒险
■发行商：WinKing
■发售日期：2017年1月19日

由国人带来的VR大作《揭秘计划》在经历一年多的开发后，将于2017年1月19日登录PS4平台。游戏将以火星为背景舞台，玩家将会扮演宇航员，亲自驾驶太空飞船登录火星，在这颗奇幻的星球上进行探险，一览那如梦似幻的古代地外文明建筑。游戏还将提供中、日、英、韩、德、法六国语言与配套配音。



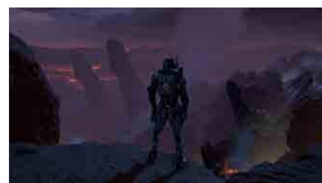

## 新游速报

## 质量效应 仙女座

MASS EFFECT ANDROMEDA

■机种：PS4/XOne
■类型：角色扮演
■发行商：EA
■发售日期：2017年3月21日

本作将继承"《质量效应》系列"的世界观，故事将发生在前作的600年之后，人类为寻找新家园而来到了遥远的仙女座星系。和系列之前不同的是，虽然在本作中依然有着六种不同的职业供玩家选择，但它们之间并不冲突，玩家可以随意使用技能点来学习不同职业的不同技能，并在实战中结合使用，而不需要一个职业从头用到底。另外初代的探险车在本作中将会回归，玩家将会在各大星球上展开探索和战斗，场景的大小将会是系列之最。





## 中文盛世

## 最后的守护者（国行）

The Last Guardian

■机种：PS4
■类型：动作冒险
■发行商：SIE
■发售日期：2017年1月19日

《最后的守护者》作为2016年年末的感人大作，实在是承载了太多人的回忆，而其品质也对得起玩家怎么多年来的等待。就在不久前，Playstation中国负责人添田武人先生宣布，国行版PS4游戏《最后的守护者》将在春节前夕发售，随后官网也更新了消息，定档于2017年1月19日发售国行版《最后的守护者》。13年前，一款名为《古堡迷踪》(《ICO》)的PS2游戏被不景气的环境所淹没，而今日，由同一位制作带来的又一部催人泪下的作品，我们还有什么理由去错过。



# 游戏排行榜
GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

## 日本 JAPAN TOP 10

统计期间 2016年12月26日～2017年1月1日

**1** 3DS ➡



### 精灵宝可梦 太阳/月亮
ポケットモンスター サン／ムーン

90,891套 累计 2,949,287套

●Nintendo ●角色扮演 ●2016年11月18日

**2** 3DS ➡



### 超级马里奥制造
スーパーマリオメーカー for ニンテンドー3DS

73,002套 累计 790,530套

●Nintendo ●平台动作 ●2016年12月1日

**3** 3DS ↑



桃太郎电铁2017 站起来日本
桃太郎電鉄2017 たちあがれ日本!!
●Nintendo ●模拟经营 ●2016年12月22日
63,577套 累计 196,452套

**4** 3DS ↓



妖怪手表3 寿喜烧
妖怪ウォッチ3 スキヤキ
●Level-5 ●角色扮演 ●2016年12月15日
49,350套 累计 561,508套

**5** PS4 ↑



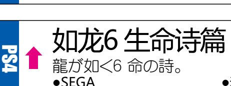
最终幻想15
ファイナルファンタジーXV
●Square Enix ●角色扮演 ●2016年11月29日
30,381套 累计 884,422套

**6** PSV ↓



我的世界 PSV版
Minecraft: PlayStation PSV Edition
●Microsoft ●动作冒险 ●2015年3月19日
23,765套 累计 1,042,463套

**7** PS4 ↑



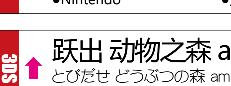
如龙6 生命诗篇
龍が如く6 命の詩。
●SEGA ●动作冒险 ●2016年12月8日
19,822套 累计 312,500套

**8** 3DS ↓



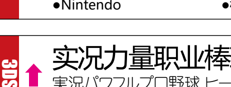
Miitopia
Miitopia（ミートピア）
●Nintendo ●角色扮演 ●2016年12月8日
18,259套 累计 120,971套

**9** 3DS ↑



跃出 动物之森 amiibo+
とびだせ どうぶつの森 amiibo+
●Nintendo ●模拟经营 ●2016年11月23日
10,858套 累计 85,842套

**10** 3DS ↑



实况力量职业棒球 英雄
実況パワフルプロ野球 ヒーローズ
●Konami ●体育 ●2016年12月15日
10,710套 累计 59,794套

| 机种 | 统计期间销量（台） | 比上期增减 | 总销量（台） |
|---|---|---|---|
| PS4 | 73,421 | -19% | 1,743,780 |
| N3DS LL | 45,809 | -59% | 1,341,898 |
| PSV | 25,487 | -55% | 846,146 |
| 2DS | 20,259 | -60% | 289,021 |
| PS4 Pro | 9,916 | -2% | 65,526 |
| N3DS | 4,342 | -68% | 262,498 |
| Wii U | 2,589 | -69% | 295,191 |
| PS3 | 1,002 | -19% | 61,105 |
| XOne | 221 | -73% | 14,525 |
| 3DS | 72 | -57% | 66,258 |
| 3DS LL | 40 | -63% | 16,211 |

## 全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 11月20日～11月26日

**1** 3DS 已发售2周

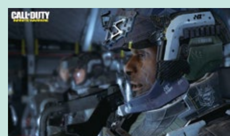


### 精灵宝可梦 太阳/月亮
Pokemon Sun/Moon

2,873,765套 累计 7,140,578套

●Nintendo ●角色扮演 ●2016年11月18日

**2** PS4 已发售4周



### COD 无尽战争
Call of Duty: Infinite Warfare

808,932套 累计 4,455,344套

●EA ●主视角射击 ●2016年10月28日

**3** PS4 已发售29周



神秘海域4 盗贼末路
Uncharted 4: A Thief's End
●SIE ●动作冒险 ●2016年5月10日
662,219套 累计 5,378,270套

**4** PS4 已发售9周



FIFA 17
FIFA 17
●EA ●体育 ●2016年9月27日
570,115套 累计 7,593,619套

**5** PS4 已发售6周



BF1
Battlefield 1
●EA ●主视角射击 ●2016年10月21日
474,185套 累计 4,082,004套

**6** XOne 已发售6周



BF1
Battlefield 1
●EA ●主视角射击 ●2016年10月21日
433,892套 累计 2,253,399套

**7** XOne 已发售2周



看门狗2
Watch Dogs 2
●Ubisoft ●动作冒险 ●2016年11月15日
415,646套 累计 1,131,419套

**8** XOne 已发售4周



COD 无尽战争
Call of Duty: Infinite Warfare
●EA ●主视角射击 ●2016年10月28日
381,532套 累计 2,421,538套

**9** PS4 已发售33周



瑞奇与叮当
Ratchet & Clank
●SIE ●平台动作 ●2016年4月12日
275,218套 累计 1,539,244套

**10** XOne 已发售9周



FIFA 17
FIFA 17
●EA ●体育 ●2016年9月27日
259,964套 累计 2,654,983套

| 机种 | 统计期间销量（台） | 比上期增减 | 总销量（台） |
|---|---|---|---|
| PS4 | 1,202,370 | +73% | 48,966,865 |
| XOne | 884,430 | +229% | 25,466,579 |
| 3DS | 659,335 | +106% | 61,597,091 |
| Wii U | 58,937 | +102% | 13,646,898 |
| PSV | 48,777 | +39% | 14,735,565 |
| X360 | 35,135 | +345% | 85,670,178 |
| PS3 | 19,700 | +109% | 86,709,714 |

上表中的日本主机总销量为年内数据，全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

# 昆特牌大玩家

## 《巫师之昆特牌》追踪报导大合集

**离《巫师之昆特牌》开始测试已经过去了一段时间，游戏本身已经更新了数个版本，调整了许多卡牌的特性，也加入了一部分新的卡牌。在此期间，国服版的《巫师之昆特牌》也开始了稳步的推进，既找来了 CD PROJEKT RED 的几位高管和制作人接受媒体采访，也把已经制作到可以进行游戏阶段的国服版给媒体们试玩了一把。这期报导大合集里，我们就把关于本作的方方面面消息融汇一炉，来和大家分享一下。**

文 稀饭 & 光明的信仰（阳光成员） 美编 Juxi

## 《巫师之昆特牌》最新动向

### 测试版更新，单机战役露端倪！

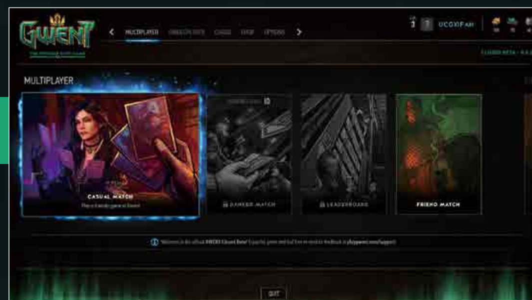
目前离《巫师之昆特牌》（下文以《昆特牌》简称）开始测试已经过去了一个多月，游戏也经历了三次大的版本更替，目前版本号已经来到了 0.8.33 版，虽然离正式上市的 1.0 版还有好几个版本的距离，但可以可以看得出来游戏正在逐步成型，但同时也离我们曾经在《巫师 3 狂猎》当中玩过的那个游戏越来越远，许多卡牌的特征和效果甚至是名字都产生了变化，同时游戏的界面也产生了一部分的改动，下面就让我们来汇总一下其中的关键更改给大家看看。

#### 界面变化

在最初期的时候《昆特牌》的主界面只有四个分页，分别是“游戏界面”（Play）、“牌库界面”（Cards）、“商店界面”（Shop）和“设定界面”（Options）。但是目前的版本当中，游戏界面已经被分化成了两个独立的新分页，分别是“多人游戏界面”（Multiplayer）和“单人游戏界面”（Singleplayer）。

**●多人游戏界面**

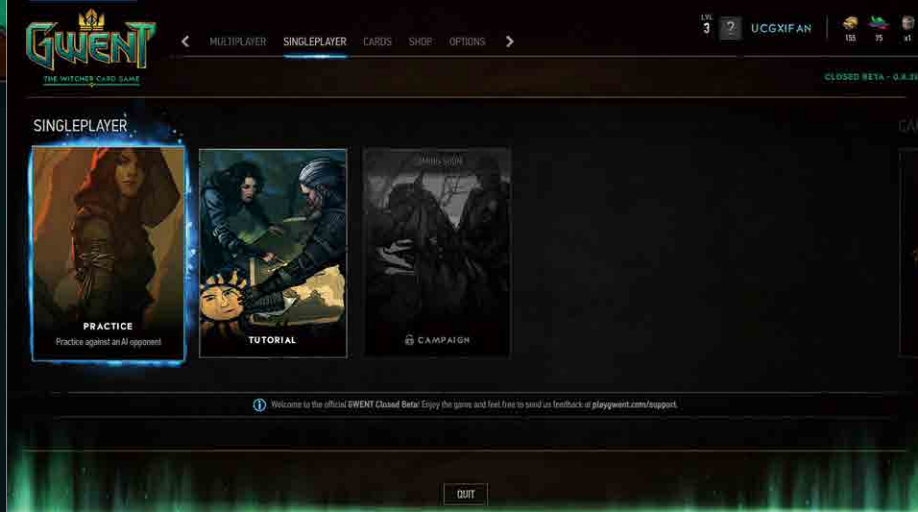
这个界面继承了之前游戏界面当中的“休闲对战”




（Casual Match）和“好友对战”（Friend Match），另外加入了两个对于卡牌游戏来说非常重要的游戏项目：“排位对战”（Ranked Match）和“排行榜”（Leaderboard），目前“排位对战”只有达到玩家等级 10 级的用户才可以进行挑战。

## ●单人游戏界面

虽然稀饭我看到这个分页之后也是一阵激动，但是现实是骨感的，目前这个项目只是容纳了之前游戏界面当中的“练习”（Practice）和“教程”（Tutorial），而第三个新增的项目就是许多玩家朝思暮想的“战役”（Campaign），然而是锁住的，上面写着“Coming Soon”，所以目前玩家们还不能够尝试本作的战役。据稀饭我了解的情报看来，近期这个模式应该就会开始第一次测试，实在是令人期待。




# 游戏机制更改

游戏部分的更改涉及到的内容非常多，但是并非每一个对于玩家们来说都很重要，所以这里只列出一些能够对玩法产生一定影响或是有一定趣味性的改动让大家看个热闹，更具体的更改要是各位玩家有兴趣知道，可以通过扫描文章中的二维码前往对应的页面查看。

## ●0.8.16版本重要修改

1. 怪物阵营的特殊能力：回合结束后把一个怪物留在场中的能力对金色品质卡牌无效。（开场放个金色杰洛特下一回合运气好继续留在场上的战术无效了）

2. 对应上面一个更改，怪物阵营的领袖艾瑞汀用自身领袖能力召唤出的卡牌单位版本艾瑞汀品质从金色降到了银色，增添了免疫霜霰的效果，并且被分类到了狂猎当中（可以受到针对狂猎种族的特效影响）。

3. 在霜霰天气中战力翻倍的冰巨人加入了霜霰效果被移除后战力下降7点的弱点特效。

4. 增加了“医疗者”分类，大部分拥有复活单位能力的卡牌不能够复活医疗者（靠用医疗者复活医疗者再复活医疗者的无赖战术被废了）。



▲0.8.16版本补丁详细信息。




▲艾瑞汀：愚蠢的人类，竟敢削我！

## ●0.8.25版本重要修改

1. 晴天卡牌被重做，现在名称为“曙光”（First Light），效果变成了二选一：清除所有天气效果或是从玩家卡堆中随机打出一张青铜品牌单位牌（你们还记得最后一回合手中只有一张晴天的绝望吗！）。

2. 许多能力和晴天相关的卡牌现在改成对应曙光，例如怪物阵营的领袖之一：达贡（Dagon）。

3. 一些增益效果能够正确作用于金色品质的卡牌。

4. 杰洛特：伊格尼这张卡牌原本效果是如果对面有一排单位的总战力超过15，就将其消灭，因为实在太强，现在被改为只有总战力超过20才能触发效果。

5. 天气效果强化，如果一个金色品质单位所在的那一排中有银色或青铜品质单位受到天气影响，则金色单位也受影响。

6. 喜欢从天而降的萝卜卡牌效果被限制，只有玩家打出一张金色品质的卡牌后才会从天而降。

7. 丹德里恩的战力从1提升到4（他有那么能打么？）。

8. “医疗者”分类描述改为了更正确的“永恒安息”（Permadeath），效果保持一致，即不能够被复活特效带回战场。



▲0.8.25版本补丁详细信息。




▲晴天只是更改了效果，卡牌绘图则没有变化。

## ●0.8.33版本重要修改

1. 这个版本加入了十多张新卡，其中重要的包括“杰洛特：阿尔德”、“希里：冲刺”和“叶奈法：咒术”。

2. 玩家等级上限提升到100级，同时2-100级升级时获得的奖励和解锁的元素也被加入到了游戏当中。

3. 教程模式增加选择某一个教程的子菜单，同时还加入了使用卡牌收藏界面的教程。




▲新增的“叶奈法：咒术”目前还没有带动画的特效卡版本，不过估计日后会加入，效果应该相当帅。



▲0.8.33版本补丁详细信息。

## 中文版实际画面大公开

之前《巫师之昆特牌》国服已经公开了一部分游戏的实际画面，在年末之际，盖娅互娱又再邀请我们前去试玩已经能够实际运行的《昆特牌》内部试玩版，并且再度公开了一些中文版的实际画面，可以看出本作的翻译水平还是不错的。下面就放出几张比较关键的国服截图让大家验一下成色。







►从收藏界面的左边可以看到四个阵营的名称，都是采用了大家熟悉的译名。

◄Yennefer的译名也是选择了和《巫师3 狂猎》一样的叶奈法。




▲好欧！

▼对战画面当中的所有元素都进行汉化。







▲考验你们血统的时候到了。

# 杰洛特的新冒险！
## 《巫师之昆特牌》主要制作人专访

2016 年 12 月 8 日，我们有幸受到了盖娅互娱的邀请，来到了北京采访几位大名鼎鼎的波兰友人——来自 CD PROJEKT RED 的 Marcin Iwinski、Michal Nowakowski 和 Ben Lee，一同出席的还有盖娅互娱的商务拓展副总裁安安。显然 这次采访是为了《巫师之昆特牌》( 下文将以《昆特牌》简称 ) 的中文版测试提前预热 我们不但这对这款“《巫师》系列”的卡牌对战新作里的种种要素进行了提问，甚至还问了三位制作人两个大家最关心的问题，想要知道他们的答案是什么，就赶紧往下读吧。

### 采访对象



姓名
**Marcin Iwinski**
职位
CD Projekt联合创始人&联席CEO

姓名
**Michal Nowakowski**
职位
CD Projekt商务拓展部副总裁

姓名
**Benjamin Lee**
职位
部门与游戏主管

# Q&A


■目前的卡池里其实也有不少优秀的卡牌。

**Q1 《昆特牌》是否会推出单机模式？**

**A** 是的，会有单机模式，包含了十小时以上的单机任务，今后还会陆续推出很多的单机剧情模式故事。每一次更新的单机模式故事都会针对一个势力讲相关的故事。例如目前游戏中已有的势力北方王国，预定在最近的一次更新补丁里就会推出该势力的最新单机剧情内容。

**Q2 请简单介绍一下单机模式的特点。**

**A** 单机模式的特点——或者说与PVP模式不同的地方——是会侧重单机任务模式体验，也更具“单机范儿”，在性质上更贴近RPG的感觉。《昆特牌》单机故事模式的剧本和《巫师3 狂猎》的剧本是同一班底制作，比较注重故事性。也因为如此，游戏中的卡牌将不再只是单纯的卡牌，制作组希望每一张牌对玩家来说都能是一个有血有肉的人物，每一个人物都有一个独特的故事。玩家将通过单机模式更加了解这张卡牌，会与这张卡牌的人物产生情感上的共鸣，这将是一个重要的特性，制作组也希望通过这个特性来让这个模式对PVP玩家也同样具有吸引力。

**Q3 单机模式的收费方式是怎样的？**

**A** 关于收费模式，以《血与酒》为例，作为一个大型DLC，它需要我们投入大量的工作时间和成本，因此我们当然希望玩家能够通过付款购买来获得这个DLC。但对于《巫师之昆特牌》，我们在考虑将单机任务模式拆成几个部分，玩家将不需要购买就可以直接体验其中的一些内容。

**Q4 本作在内购方面有什么特别的安排吗？**

**A** 关于内购的问题，我在这里可以负责任地告诉大家，虽然游戏确实需要通过购买小桶抽取卡牌，但国服并不会出现过度内购的情况，只会带给玩家更多的优惠，这是我们的承诺。当然了，我们也会给中国玩家提供便利的支付手段，一切都是为了让玩家能够更好地体验、享受《昆特牌》这款游戏。

**Q5 《昆特牌》是否包含成人元素？**

**A** 游戏本身在海外是12岁及以上玩家都可以游玩的，并没有一些过界的内容，或是成人元素，因此我们也更希望能够原汁原味地将游戏呈现给广大中国玩家。

**Q6 国服与国际服有何不同？是否有中文配音？**

**A** 作为我们合作的共识之一，就是带给国内玩家和国际玩家同样的游戏体验，这个共识从未改变过，而且我们也积极地为这个目标而努力着。当然，在追求这个目标的同时，我们也会遵守中国的法律法规，这是最基本的。国服上周还在上海进行配音录制工作，我们也希望能将配音做到最好，做到中文版游戏的最高水平是我们努力的目标。我们在配音这个问题上一直以来都是从玩家的角度去审视的，在我们看来，只有当游戏的配音不好的时候你才会发现配音不好，如果游戏的配音做的足够好，你会觉得它和游戏本身浑然天成，这个作品的配音就是你母语的一部分，这也是我们所期望能做到的。

**Q7 卡牌游戏的版本更新是很重要的，那么在《昆特牌》上线之后，国服的更新周期将会是多久一次？**

**A** 在《昆特牌》中我们将会推出“竞技赛季”的概念，两个月为一个赛季，每一个赛季将推出20张新卡牌，这些新卡牌将会分布在不同的势力当中，当然也会推出一些中立的卡牌。这些新卡牌将会影响游戏的打法以及游戏的策略性，我们将通过这种方式来影响整体环境。

**Q8 当卡牌达到一定数量时，在以后的更新的版本里，是否会在原有世界观中原创出新卡牌？**

**A** 会出现原创角色，例如将会有一个名叫“法里莫”的角色，就是《巫师3 狂猎》剧本制作组原创出的人物，玩家们将在后续的单机任务模式中看到他。还会有一些已有角色的新卡牌，例如“特莉丝”会出现一张金卡，对应的是她在小说中使用过的著名法术，类似的卡牌将会在未来丰富游戏卡池。另外值得说明的一个问题是，对于同一个角色，会有不同的卡牌版本，例如杰洛特这个角色，目前游戏中已经有两个版本的卡牌了，今后杰洛特的每一个法印都会对应一张卡牌，包括杰洛特的原始卡牌，而原始卡牌是作为一张金卡送给玩家的。

**Q9 本作是否会推出实体卡牌？官方会不会组织线下实体卡牌竞赛？**

**A** 在短期的未来并没有推出实体卡牌的计划，这是因为游戏得分系统较为复杂，并且我们发现在实体卡牌的游戏中难以计算。尽管之前配合《巫师3 狂猎》推出过实体卡牌，但目前的游戏规则完全经过修改，因故短期的未来没有此计划。

**Q10 想问一下关于《昆特牌》的定位，是否会像《炉石传说》一样加入竞技比赛，或国际化电竞比赛？**


▲目前看来虽然本作的节奏不如《炉石传说》快，但是较少的手牌保证了游戏的对局节奏足够迅速。

**A** 我们认为电竞并不是我们能够计划出来的，而是玩家们的选择，只有玩家的选择才能让我们决定是否通过这款游戏去做电竞。我们无法从竞技的角度去推游戏，因为这终归是取决于



▲从这只巨魔处购买牌桶是目前游戏中的主要卡牌来源。

玩家，一但广大玩家做出这这个选择，我们将会尽全力去满足玩家们的需求。

**Q11 在《昆特牌》的BETA测试中是否有一些可以和玩家分享的趣闻？**

**A** 首先感谢那些非常投入BETA测试的玩家们，因为很多人都已经游玩了上百小时，或许在座的就存在游玩了上百小时的玩家。正是因为有了这些非常投入的玩家们，他们对平衡性提出了很多非常有趣和宝贵的意见，我们才会发现很多玩家开发了相当多且有趣的战术。

另外，好吧，既然你们问到了，那么就分享一则内测中的趣事：有一张叫做“领航员”的卡牌，它本身的效果是复制一张卡牌，然而有些玩家找到了一种方法能够让其复制其他卡牌达到八次之多！这是我们作为开发者都没有想到的特殊手段，我们也通过这些玩家获得了更多制作上的启发。

**Q12 本作单人模式和PVP模式是否存在联系？**

**A** 单人模式的卡组只能在单人模式中使用，和PVP模式是分开的，但是当你购买单人故事模式之后，你会得到新的卡牌，这些新的卡牌是可以在PVP模式之中使用的。

**Q13 想问问制作组对于任天堂的新主机Switch的看法，因为它的触摸屏功能让《昆特牌》十分适合在该平台推出，你们会计划在Switch上推出相应的游戏版本吗？**

**A** 啊！说得我迫不及待想玩一下这款主机了！别的以后再说吧！好吧，说正经的，我们总是希望能够支持更多的新平台，因为能更好地满足玩家们的需求。但支持一个新平台说起来简单，做起来并不容易。我们作为任天堂的粉丝，都迫不及待地想要尝试一下这台新主机之后再做出决定。

**Q14 《巫师之昆特牌》国服版本有确定发售时间吗？**

**A** 简单地说，当我们准备好的时候，我们才会公布发售时间，因为目前正在紧张地进行着本地化的工作，请相信我们，我们和你一样期待着《昆特牌》的上线。

**Q15 在我们测试之后发现目前卡池大约有200多张卡牌，当国服正式发售之后卡池大约会有多少张卡牌？**

**A** 在正式发售时，卡池会有400多张卡牌，到明年年底这个数字将会增长到500张。

**Q16 关于尼弗迦德势力，在《巫师3 狂猎》中这个套牌重视间谍运用的特点很有意思，但目前这个势力还未推出。在游戏正式发售后尼弗迦德势力会继续保留这个特征么？**

**A** 我们会在游戏里尽快推出尼弗迦德势力，但尼弗迦德势力在《巫师3 狂猎》中的打法实在太过强大，我们不能将这种打法原封不动地做进《昆特牌》当中，不过我们会在游戏里加入类似的间谍打法，例如有一种套路是通过某种方法你能直接看到对手的手牌，并且你自己的手牌会因这个套路的成功而加强，还有就是尼弗迦德势力会有更多的领袖卡牌去选择和运用。

**Q17 国服版本游戏是否会推出国服专属的活动？**

**A** 我们针对国服市场确实做了一些不影响游戏内容的特殊定制，例如中国香港独有的金色封面。我们的愿景是世界玩家都有相同的游戏体验，所以虽然我们会考虑一些对于中国玩家的特殊内容，但我们不希望打破之前的愿景，因为大家都是平等的。



▲不来一盘么？




▲目前《巫师之昆特牌》的中文版已经处于本土化阶段，很多游戏内容都已经被汉化，包括了卡牌的特效和上面引用的对白。

**附**

## 两个大家最关心的问题

**Q1 《昆特牌》的单机模式是不是就我们能够看到的最后一个关于杰洛特的故事了？**

**A** 还会有后续内容更新的。

**Q2 问一个《巫师》玩家们最关心的问题——下一款《巫师》作品的主角会不会是Ciri？**

**A** 咱们走着瞧～（原话是“We Will See...”，实在是意味深长）




▲下一步“《巫师》系列”作品是不是《女猎魔人》？We Will See...






# 幽灵行动
# 玻利维亚的幽灵

## 这是育碧有史以来最大规模的开放世界，它正在恭候你的来临

“《幽灵行动》系列”的最大魅力之一，就是其充满异域风情的背景设定。玩家扮演美国陆军里的一个秘密部队，在全世界各地进行特殊任务。作为系列最新作的《幽灵行动 荒野》将会把系列的这一特点最大化，提供给玩家有史以来最大的开放世界。这次的冒险舞台是玻利维亚，这个南美洲的国度以其崎岖的地形以及生态的多样性而著称。同时，对于育碧来说，这款游戏也将是他们的里程碑——它是育碧有史以来最大规模的开放世界动作冒险游戏。

▼科罗拉达湖，即红湖，位于玻利维亚伯托斯，生活着大量的火烈鸟。左边是Benoit Martinez拍摄的照片，右边是《幽灵行动 荒野》的游戏截图。




## 探访玻利维亚

为了将这样一个庞大而独特的地方还原，育碧的团队需要对其极为熟悉，而在开发团队里，没有人比 Benoit Martinez 更了解玻利维亚。他是《荒野》的首席美术师兼技术美术总监，2012 年他带着 30 名开发人员到玻利维亚旅行考察。他在那里花了两个星期的时间，行经数千公里的道路，拍摄了无数的照片作为美术素材。

“第一步是要去到那里，”Martinez 说，“派一个团队过去，花几个星期时间调查那个国家。我们分为 4 个组，分别往东南西北四个方向进行调查，除了数不清的照片之外，我们还拍了大量的视频、采访和其他荒野的短片。”


▲Benoit Martinez的玻利维亚之旅途中拍到的稻草人。

“我们拍摄了各种小细节，从商店里的装潢，到人们家门口的台阶，以及所有引起我们注意的建筑。我们要搞明白如何将所有这一切拼接起来，我们带着这巨量的资料回来，在法国花了更多的时间研究如何将这些照片用起来。之后几年时间，这些就是我们工作所用的参考数据库。”

然后开发团队为每一个地点制作了特别视频，用于为游戏奠定基调。然后还有一些剪贴簿，大约是 11*17 英寸大小、采用螺旋装订，摆放在巴黎工作室外围的一个工作间里。对 Martinez 来说，这些本子就是宝藏，是重要的工具。

“这游戏是我们梦想了很久很久的。”他说。

## 区域多样性

玻利维亚的一个独特之处在于区域多样性。在育碧团队的旅行过程中，记录了 11 种不同的生态体系，其中有一些是只在安德斯山附近才有的。但要将这一切完美融合到一个有意义的游戏世界中相当困难。

“我们之所以要把地图做得那么大，是因为想要囊括众多不同的环境，”Martinez 说。“如果我们要把一切都装进去的话，就要像一个迷你高尔夫球场一样。我们需要开阔的空间，要够大。”

为了实现目的，Martinez 的团队开始凭空建造出一个虚构的玻利维亚。

他们的第一步是手动“雕刻”地形，加入他



▲《幽灵行动 荒野》中的玻利维亚贫瘠山脉区域，左边是一个广播塔，上面的稻草人形象就是Santa Blanca贩毒集团的宗教图腾。

们认为必要的山脉和田地。但是如何让如此庞大的美术队伍（育碧并未透露具体人数）协作无间地一起创造如此巨大的地图呢？其中一个秘密就是根据地理学家对侵蚀过程的理解而创造的工具。

“你必须要考虑河流是如何运作的，河流如何改变地形以及植物？如果你能定义这些规则，可能就可以通过特定工具实现地形的自动形成。或者至少是整个团队可以用同样的方法，大家都能有共同的语言来沟通。”

比如有两座山，一座大一座小，它们本身非常不同。而水流带来了一些沉积物，这些沉积物进入到峡谷，所有的岩石颗粒都被带走了，悬崖顶部就逐渐被侵蚀，然后峡谷逐渐形成。接着你会知道应该将湖泊和其他河流放在哪个位置。

根据地形的自然形成原理，Martinez 和他的团队制定了基本准则，在此基础上开发出一些工具，以真实的方式创造地形，然后时不时地和他们实际拍摄的照片做对比，确保整体感觉是完全对味的。通过算法与手动调整相结合的方式，美工的效率大大提高。Martinez 说，这种对细节的重视，让他的团队创造出的玻利维亚精细到了颗粒层面，游戏中不同地方的土壤都有各自的不同之处。

这一切也影响到游戏中 500 多万棵树木和 200 多万草丛与岩石的布置。

土壤、地形高度、附近是否有水源……由生态体系决定的这一切，也决定了不同的位置生长出什么样的植物。有水源的地方是某些类型的植物，它们的密度更大、长得更高大……草的成长也有其规则，水的存在会影响到草的颜色以及密度。还有光照条件自然会影响树木的成长情况，山脉的阴影会影响到整个区域的树木光照条件，这些都进行了实时计算模拟。

最后的结果，是一个郁郁葱葱而又丰富多变的地形环境，玩家无论是步行探索还是驾驶载具，都能获得多样化的视觉体验。“对于去过玻利维亚的人，我希望他们能认出一些特定的地方。至于从未去过的人，我希望他们今后有机会去的话会看到一些熟悉的地方。”

## 还原地标

《幽灵行动 荒野》是在地理条件上还原了玻利维亚，可以说是在最小的细节上都模仿了这个国家，但并非其百分百真实还原。不过在地图上还是有许多地区是根据现实中的著名地点制作的。开发团队认为，如果没有这些地方的话，那就不能说是玻利维亚了。

比如著名的科罗拉达湖，也就是红湖。那是在玻利维亚西南面高原上的一个浅层盐湖。Martinez 说，他的团队花了一整天的时间才到达那里，不过这个时间花得很值，这个地方成为游戏中一个迷人的场所。

另外一个团队则是冒险开车到世界上最危险的道路。那是玻利维亚的第三大城市拉培兹前往克罗克的北杨格斯路，它被称为“死亡之路”，是一条 65 公里长、悬崖上的单车道，也是两座城市间惟一的道路。这条路经过了玻利维亚最美的阔叶林，每年都会有数百人在这条路上坠亡。

另外一个著名地标是“火车坟场”，去那里的交通倒是比较方便，就在尤尼市郊外不远的地方，那里有许多早已锈迹斑斑的 19 世纪的蒸汽动力火车。他们最早是由一批为当地铁路公司工作的英国工程师带到玻利维亚的，在 1940 年代随着玻利维亚采矿业的崩溃而被废弃。

Martinez 和他的团队还制作了玻利维亚著名的一些银矿，比如在伯托斯附近的一些。他们从 16 世纪开矿至今，现在成为玻利维亚一些最穷的原住民居住的地方。Martinez 的团队对他们进行了采访，还深入到他们工作的山脚下。

“人们在那里挖了几个世纪，”Martinez 说。“同样的矿，地底下就像一块瑞士奶酪。他们白天从集市上买一些炸药，然后进到里面，炸掉一些岩石，祈祷着别把自己周围的洞穴炸塌了。”

“很多东西真的只有自己看到了才能相信。我们所目睹的现实与真相，对我们真的有点震撼，这也是真实还原这个国家不可或缺的重要组成部分。包括我们所见到的那些人，还有他们的故事。”


▲在玻利维亚的萨拉地区有一些巨大的盐地，在游戏中也会看到。

通过采访玻利维亚人，了解他们的生活与经历，Martinez 和他的团队相信他们能够将游戏世界做得真实可信。这些花絮将点缀游戏场景中的方方面面，也影响了游戏中 NPC 角色和市民们的设计。

游戏地图中不同区域的人们有着不同的行为方式，每个地方都有自己的产业，以及自己不同的生活方式。Martinez 说：“NPC 们有自己的作息时间，他们像是真正的生活在那个世界。他们日出而作日落而息，不管你是否和他们互动，他们都有自己的生活。”



▲左图是育碧团队拍摄的玻利维亚“死亡之路”，右边是《幽灵行动 荒野》中的画面。



▲这张地图是育碧团队在玻利维亚旅行时的研究线路。

**这种对细节的重视，让他的团队创造出的玻利维亚精细到了颗粒层面。**

在玻利维亚的旅途中，有一幕是 Martinez 印象非常深刻的，并最终影响了对游戏中虚构敌方 Santa Blanca 贩毒集团的设计。

“那是在某个无名地点的路边，出现的一个完美的稻草人，”Martinez 说，“我们问玻利维亚人，‘那是啥玩意儿？’他们说那代表附近有一个村庄，稻草人的意思是‘这里不欢迎你 如果你不怀好意，或者想要偷盗，后果自负。’”

所以说，这个稻草人防的不是偷粮食的鸟，而是人。但是对于路过的游客，会觉得非常诡异。最后，编剧组用这些图片做成了某些故事的基础，比如 Santa Blanca 贩毒集团的宗教图腾。

## 气候与昼夜

《幽灵行动 荒野》无疑是一款极具野心的游戏。游戏全程都可以 4 人合作完成，玩家也可以与 NPC 一起行动，朋友们可以随时加入。对于整个《幽灵行动》系列，这也是一次彻底的改变。战士们不再身穿典型的美军制服，他们的穿着更像是在当地长期生活的游击队。

“特殊行动与特殊任务是有区别的，”高级制作人 Nouredine Abboud 说。“玻利维亚的任务是长期的，你要花很长时间深入到敌后阵线，背景中很多事情在同时发生。这在游戏性方面是很有趣的概念。”

对于开放世界游戏来说，光是大是远远不够的，关键是这个庞大的世界里必须要有足够多有趣的东西，让玩家在自己摸索的过程中找到足够多的乐趣。所以游戏中的很多地点都需要精心布置。比如在任务区域，以及接近敌人营地的区域，都利用了一些特定的工具，让场景中的各种物件有更合理地布置，放入一些更复杂的东西。比如树木之间的距离不能太远，让玩家在行动中能有更多的掩体。

游戏中的玻利维亚有超过 800 公里的道路，还有 150 多公里的铁路，这些道路的制作过程与地形本身相似，都用到了一些算法。为了提供足够的多样性，让游戏过程中能出现各种意想不到的情况，场景密度是不可或缺的。同时天气对于游戏的展开也有巨大的影响。游戏中的 11 种生态，都有各自的气候特点，会定期出现天气的变化，比如季风来临带来的瓢泼大雨，玩家和敌人的视线都会受到影响。

不止是天气，昼夜循环对于任务有更明显的影响。Martinez 演示了一个令人赞叹的远景——将镜头拉远，画面的中间，道路边的一盏路灯亮起，寂静的道路上几辆汽车悄然驶过。这时，在远处的丛林里，山崖边上有几点摇曳的光，那是在大树下燃起的篝火，它们的光穿透了几公里远的树叶。

“你想要在夜间攻击吗？”Martinez 问，“或者是在白天攻击？因为敌人可能在晚上睡着了。当然这要取决于你进攻的地点。”

“但这些是你只能在晚上发现的地方。他们是躲在森林里的一些小敌人，这是找到他们的惟一方法。”


►育碧美术组在玻利维亚拉帕兹拍摄的照片。



▼《幽灵行动 荒野》中的迷雾森林河谷。

# Remedy的剧情游戏多人化实验

## 这家创造了《心灵杀手》、《量子破碎》的开发商，正在酝酿下一次叙事革命



2016年的圣诞节，Remedy Entertainment开了一个PARTY，大家在庆祝的同时，还要花很多的时间来认识彼此。

这家公司已经成长到140人的规模，其中30人是在过去4个月的时间里刚刚加入的。公司给所有人都发了圣诞礼物，那是挂上了公司LOGO的一个特制背包。他们做了一个简短的礼物交换仪式，每个人抽一个名字，然后当面把礼物递给对方。这是为了让大家多认识一些公司里的人。

这样的招聘规模是公司发展健康的标志，同时也意味着公司的变化。Remedy公关部主管Thomas Puha说："像我们这样一家老牌公司，变化是必须的。今年我们发生了巨大的变化，而在未来几年内会持续改变。"

目前Remedy有两个团队，他们都使用公司自己的技术，包括自研的游戏引擎。同时他们也将改变自己的作品风格——那种深度剧情向的游戏。说起Remedy的游戏，玩家们会清晰地记得一代《马克斯·佩恩》中主角那噩梦般的人生经历，以及《心灵杀手》中艾伦·韦克在现实与自己虚构的世界中迷茫的经历，以及《量子破碎》复杂交错的故事线。

这些游戏都利用了小说等叙事方式无法实现的互动优势，但也有一些明显的缺陷：单人剧情式游戏是只能体验一遍的。当然如果你愿意的话也可以多玩几遍，就像同一部电影也可以看几遍，但整个体验是不变的。在如今的业界，这类游戏的受众面正变得越来越狭窄。

不久前，Remedy宣布其将开发多人游戏，加入了业界的转型大潮。比如Epic Games目前就在进行自己的第四次转型，将专注于开发所谓的"Living Games"，也就是根据玩家口味不断更新的在线游戏。而曾经也是以叙事型游戏为主的育碧，也在积极推进所有游戏的在线化。而Remedy在拥抱这一趋势的同时，也试图保持自己在叙事方面的独有优势。

## 《穿越火线2》的故事

除了正在开发的"P7"之外，Remedy最受关注的开发中新作就是《穿越火线2》。韩国SmileGate的《穿越火线》通过腾讯的代理运营，已成为全球收入第二的网游，仅次于《英雄联盟》。当SmileGate宣布《穿越火线2》将由Remedy开发，整个业界都感到意外。

Remedy方面表示，SmileGate之所以找到他们，是因为想让他们为《穿越火线2》制作故事模式。希望能通过具有深度的故事模式，让玩家对游戏的世界观有更深刻的了解，从而能玩得更投入。

Remedy内部有很多铁杆FPS游戏迷，他们对于能够接到这个项目感到无比兴奋。这个故事模式将会有典型的Remedy作品色彩，有着充满电影感的剧情演出，充满张力的剧情，以及精心塑造的角色。



"那不是一个湖，而是一个海洋。"——在《心灵杀手》的最后有这么一句台词，暗示着在该作的故事背后，还有更大的背景。而用这句话来形容Remedy的计划也未尝不可。

目前Remedy正在开发一个神秘的新项目，代号"P7"。这款游戏将会带给玩家一个丰富的世界，同时会有一个精心安排的故事线提供给玩家推进，而玩家也会在游戏过程中发现并创造属于自己的、充满深度的故事。也就是说，他们要带给玩家的是一个海洋，而不是湖泊。

"这款游戏的关键点是，我们过去总是讲述一个在某世界里发生的故事，而这次我们要反过来，创造一个能产生许多故事的世界。这是这款游戏的主要基调。我们想要做到的是让玩家打开这个世界，并且愿意进入这个新世界。"Remedy游戏总监Mikael Kasurinen说。

这种概念似乎与育碧在"《孤岛惊魂》系列"上所进行的尝试相似，Mikael也表示存在一定的相似之处。本作要给玩家以强烈的目的与目标感，一切对于玩家来说都是非常清楚的。

过去21年来，Remedy所做的每一款游戏，无论在游戏机制还是概念上，都有完全不同的感觉。但他们都有相似的、与电影相结合的游戏玩法。"P7"也不会放弃这个专属于Remedy的秘方，同时会在玩法上进行拓展，带来更丰富的游戏体验，不再是线性的剧情推进。制作人要让玩家感觉自己能够掌握自己的道路，能够有更多的选择，定制自己的经历。

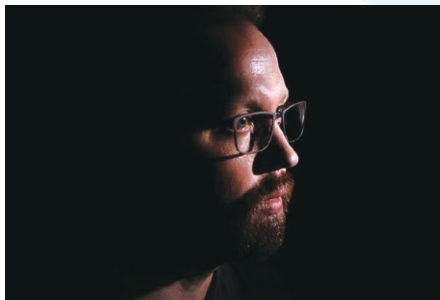
"要留住玩家，就要给他们以强烈的理由，让他们回来体验，所以游戏要有足够的深度以及变化，让他们能保持兴趣。"Mikael说。

在2001年《马克斯·佩恩》发售并大获成功，之后再2003年迎来了续作。随后Remedy进行了新作项目的尝试，全新的创意变成了《心灵杀手》——但并不是那个最终发售的《心灵杀手》。

这个胎死腹中的版本开发了半年多，本来是要做成一个开放世界的，但最后决定推翻重来，因为他们意识到不做成线性的话，无法做成他们想要的叙事型惊悚游戏的感觉。

之后的《量子破碎》是Remedy在叙事实验





的道路上必须要摸索的又一个新方向，通过对多种媒体形式的融合，将游戏变成了一部活生生的互动美剧，或者说是将一部美剧变成了游戏。在该作发售后，Remedy 也得到了许多玩家真挚的反馈，其中有不少内容是非常实用的。Mikael 总结的改进之路是：其一 强化游戏玩法内容。其二，融合更多的领域，让玩家能以更多的方式影响游戏体验。而这一切的基础是不要失去 Remedy 在游戏叙事上的 DNA。

"P7"是一款将保持叙事重要性的多人游戏，因此很难做成 PVP 类型的游戏，其多人模式将会以合作模式为主。Remedy 将会在本作中融入《心灵杀手》、《量子破碎》中总结的经验。Mikael 说："《心灵杀手》经历了漫长的开发过程，我们在此过程中学会的最重要的一点，就是所建造的世界必须与玩法息息相关。游戏玩法本身需要与游戏世界有机结合。"

多人合作玩法是 P7 的核心概念中不可或缺的环节，Remedy 绝对不会为了多人而多人。如今的很多 AAA 大作，其实并没有加入多人模式的必要。Remedy 的理念是，只有在多人模式让游戏变得更有意义的时候，才会加入多人玩法。P7 就是一款可以通过多人合作，让 Remedy 的剧情演绎变得更有趣的游戏，是可以通过多人模式提升叙事效果的游戏。对于多人模式如何与叙事更加相辅相成，Remedy 将会进行长期的研究，P7 只是第一步。

"当然，这并不表示我们不会再做出一个新的《心灵杀手》。"Mikael 说。"我确实认为线性故事的 AAA 级大作会越来越少，但我不认为游戏中的叙事会消失。我认为过去几年来，独立开发商确实发展起来了。他们可能没有顶级的画面，但大家并不在乎。甚至还有好处——独立开发者更乐于冒险。"

**"我们过去总是讲述一个在某世界里发生的故事，而这次我们要反过来，创造一个能产生许多故事的世界。"**

# "最后的守护者"画师的奇妙新冒险

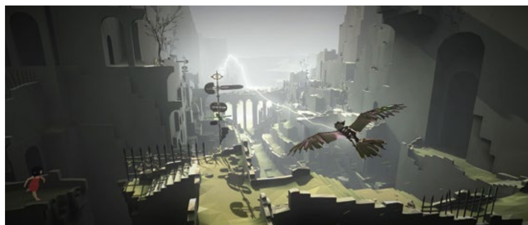
## 他曾主创了《Vane》，现在他要将典型的ICO式冒险带入VR的世界

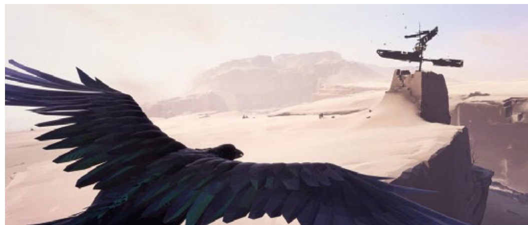
2014 年 6 月，一款叫做《Vane》的冒险游戏新作在网上发布了预告片，其开发商是位于东京的 Friend & Foe 工作室。在简短的预告片中，可以看到一个男孩在沙漠中奔跑，躲避闪电以及正在到来的沙尘暴。那种独特的色调，以及孱弱少年对抗危险世界的概念，都让人将其与索尼的经典之作《ICO》进行对比。然后人们发现 Friend & Foe 的两名成员来自 Team ICO，他们参与开发了《最后的守护者》。

在当时，《最后的守护者》还处于漫长的蛰伏期，并未对外公布任何开发进展。所以喜欢《ICO》的玩家们都很高兴能够看到类似风格的作品，这款《Vane》让他们看到了希望。推特以及 NeoGAF 论坛上的很多玩家都表示非常期待该作。

然而就在 6 个月之后，Friend & Foe 的主心骨 Rui Guerreiro 宣布离职。他是团队中最深入参与《最后的守护者》开发工作的，也是由他从零开始制作了《Vane》的最初版本，他是该项目最核心的创作者。然后他开始制作一款与《Vane》极其相似的游戏。

这款游戏叫做《Mare》，他给人以强烈的 Team ICO 作品既视感，围绕女孩与一只鸟的关系，玩家通过触动风向标来推进游戏。它的色调，以及没有任何解释的神秘世界，都是经典的《ICO》式游戏风格。但《Mare》与其他游戏有一个本质性的不同——这是一款 VR 游戏，玩家通过转动头部进行控制。







■Rui Guerreiro


■《Mare》唯美的画面风格。

“对我来说这就是《Vane》，我只是继续做还没做完的事情，”Rui 说，“这种感觉就像自己和自己竞争。”

Guerreiro 说，之所以重头来过，是因为想要更大程度地控制自己的游戏。这要从他在 Team ICO 开发《最后的守护者》说起。

2007 年他加入这家工作室的时候，团队的才华与专注让他感到惊叹。“他们就像一个球队，紧密合作，发挥出远胜个人的团队力量。”

然而游戏的开发进度逐渐慢了下来，Guerreiro 对团队看法渐渐改变了。然后到了 2011 年，上田文人决定离开索尼，创办自己的公司，以外包的身份将剩下的游戏做完。“当时我有一种被欺骗的感觉，我想直接与导演共事，而不是由别人告诉我该做什么，”Guerreiro 说。“我觉得团队已不再是原来的团队了。而且还发生了很多其他的事……这些细节我不大方便透露。”

Guerreiro 说他在 Team ICO 的时候就开始做《Vane》的原案了，当时是利用自己的闲暇时间来做，离职后他决定把这游戏完整地做出来。之后他在外包美术工作室 Shapefarm 工作了一段时间，当时他们在为板垣伴信的动作游戏《恶魔三全音》做外包。“然后我向他们演示了《Vane》的原案，然后一切就自然而然地开始了……”

Shaprfarm 变成了 Friend & Foe，《Vane》成为了一个正式的项目，公司的大部分全职员工都投入到该作的开发。这不再是一次美术实验，更像是一款真正的游戏了。但是随着游戏项目越来越大，Guerreiro 感觉这个项目不再由自己掌控了。

2014 年的东京游戏展上，Friend & Foe 发布了《Vane》的预告片，几个月后 Guerreiro 决定离职。他希望《Vane》是自己的个人项目，他认为人太多反而会将项目进度拖慢。因为人一多，很多事情就定不下来，项目反而不知道如何推进了。所以后来的《Mare》从编程到美术再到策划，都是他自己做。“沟通过程都在我自己的脑子里进行，所以当然快了。感觉比 5 人团队还要快。”

从 2015 年中开始，《Mare》都是 Guerreiro 自己一个人在做。之后它成了 Visiontrick Media 工作室的项目。虽然加入了新团队，Guerreiro 并没有打算将开发工作交给其他成员，只让其他人提供意见反馈以及商业拓展方面的帮助。然后到了必要的时候，他会将部分内容外包给其他公司帮助其将游戏完成，但绝大部分内容都是他自己完成。

自从《Mare》公布以来，Guerreiro 就没有听说过 Friend & Foe 方面对该作的评价。当问到前同事们是否会生气，他说：“我不知道，我跟他们没有联系了，不过我肯定他们会生气。（笑）”

《Mare》实际上与《Vane》还是有一些不同之处，这是一款操作非常简洁的冒险游戏，根据 VR 的特点，玩家只要通过凝视特定物体即可进行操作。在游戏中，当玩家盯着某个风向标，就会使其发出光芒，然后吸引周围的鸟儿飞过来。然后地面上的女孩就会跟着鸟儿前进，因为有鸟儿在四周她才感到安全。但是过程中会有一些障碍。所以玩家就要指引鸟儿前往合适的路线，让女孩能顺利前进。

玩家还可以通过凝视女孩的方式增加她的安全感，同时逐步培养与她的情感羁绊。或者玩家也可以选择不保护女孩，而这也将可能解开其他的谜题。随着游戏的进行 玩家的互动方式会进化，有更多的事情可做。但游戏的故事仍然要靠玩家自己来解读。游戏中的女孩说的是一种完全听不懂的语言。“就像猫一样，你可以通过他们的反应感觉到他们在想什么。”



这种让玩家自己解读的游戏展开方式，也包括玩家所扮演的角色。玩家进入到游戏中就是第一人称视点，到底扮演的是一只鸟还是上帝？又或者是打破次元壁的存在？这一切都要玩家自己去感知。

游戏标题“Mare”也是一种不可说的感觉。Guerreiro 说，这个名字其实和游戏本身没什么关系，更多地是指其开发的过程。Guerreiro 是葡萄牙人，他说在他的母语中，Mare 是“潮”的意思，代表了游戏开发过程中的潮起潮落，时而风平浪静，时而台风来袭。但最难的是将一个个碎片无缝的拼接起来，成为一个完美的整体。

2016 年底，Guerreiro 表示《Mare》的完成度已经达到一半，整个游戏的流程大约会是 3 个小时左右，将会是一款 Oculus 独占游戏。目前游戏的发售时间还无法确定。不过可以肯定的是，在该作之前，玩家已经玩到了《最后的守护者》。这个“活久见”的项目，在超过 10 年的开发历程之后，终于和期待它的玩家们见面了。作为最早的项目成员之一，Guerreiro 也非常兴奋。同样，对他自己而言，开发了 10 年的游戏，至今也还没有一个参与的项目上市，但他相信后面的一切会很顺利，因为这次一切都在他自己的掌控之中。

**Guerreiro 是葡萄牙人，他说在他的母语中，Mare 是“潮”的意思，代表了游戏开发过程中的潮起潮落，时而风平浪静，时而台风来袭。但最难的是将一个个碎片无缝地拼接起来，成为一个完美的整体。**

# “谁”的游戏？
## 《尼尔 人造人》归属之争






猜猜今年编辑部游玩人数最多的游戏是哪一款？《守望先锋》？《最终幻想 15》？还是《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》？正确答案是《尼尔 人造人》……的试玩版。当然光看人数并不能说明什么问题，毕竟试玩版不要钱，但可以确定的一点是，包括我在内，所有人对这个 DEMO 的评价都很不错，并纷纷将正式版纳入购买计划中。事情发展到这里一切都很正常，说明了开发商的“试玩版安利计划”确实起到了作用，然而比较有趣的一点是，这些人中起码有一半并未玩过系列前作，但绝大部分都是白金工作室的的拥簇者，我想就算是在编辑部之外，很有可能也存在相似的情况。

之所以注意到这现象，是因为在这个试玩版受到玩家热捧的同时，网络上也出现了有关本作“归属”的讨论，“SE 党”和“白金党”各执一词互不相让，其实这种争论毫无意义，引战意图也非常明显，但确实暴露出“版权方”、“发行商”和“开发商”的作用和职责对于不少玩家来说依然非常混乱，这个问题在日式游戏中比较普遍，因为负责开发的独立工作室在业内往往名气十足，最起码也很有自己的个性，喧宾夺主是常有的事。那么恰好通过《尼尔 人造人》这个具有代表性的案例，让我们来捋一捋其中的思路和道理。

首先，《尼尔》这个系列的版权肯定在 Square Enix 手上，这点毋庸置疑，不过如果仅仅只把版权归属作为依据，那压根就没有讨论的必要，但是“外包”、“合作”等开发形式确实让人也难以界定哪一方对作品本身的影响更大，是负责概念设定、剧本故事——赋予游戏灵魂的一方更重要？还是设计系统、玩法——构筑作品血肉的一方更重要？这恐怕谁都说不清，厂商更不会闲着没事和你报告具体的工作分配。因此一个比较简单合理且具有说服力的判断方法，就是看游戏的“主导权”在谁的手里。举两个例子——白金工作室负责开发的《潜龙谍影崛起 复仇》和 Atlus 负责开发的《幻影异闻录》，这两部作品的版权分别在 Konami 和任天堂手上，已有的世界观构架和设定也和开发商没有关系。但最终成品的形态显然是版权方无法做出来的，本来这种合作企划的目的之一就是拓展用户群，开发商对于游戏本身有着绝对的主导权。其实还有一个比较典型的例子就是 tri-Ace 工作室，名义上是 Square Enix 旗下工作室，但实际上完全独立。因此即便《星之海洋》、《女神侧身像》等作品均挂着 Square Enix 的大名，但我想肯定不会有人来争辩这些作品的归属问题，因为主导权完全属于 tri-Ace。


哪尼

> **评判一款作品归属的标准不应是版权，而是主导权。在我看来，《尼尔人造人》就应该被称之为“白金游戏”。**

明确了这一点后，让我们追根溯源地来谈谈《尼尔 人造人》：

《尼尔 人造人》的首席设计师是白金工作室的年轻新人——田浦贵久，他是《尼尔》的狂热粉丝，并在工作之余完成了一份续作的构想和企划。当 Square Enix 找到白金工作室商讨新游戏的合作事宜时，其实并没有提及《尼尔》，但对于田浦来说这无疑是一个绝佳的机会，于是他拿出了那份原本只是自娱自乐的方案，并最终得到了双方的认可。是的，就连游戏的开发都是由白金工作室方面提出，激进一点来说——如果没有田浦，如果没有白金工作室，那么压根就不会有《尼尔 人造人》，甚至可能永远都不会有《尼尔》的续作。

其次，在各种访谈中也不止一次提到，《尼尔 人造人》的主要开发工作由白金工作室负责，Square Enix 只是提供协助。虽然角色原画和部分作曲等工作请来了其他公司的人帮忙，但包括主设计师，关卡、音效、视觉、建模设计师等，都是白金工作室的成员。“原作生父”横尾太郎如今也并非 Square Enix 员工，而是以监督的身份常驻白金工作室提供指导和意见，确保整体世界观和剧情走向，避免出现不必要的偏差。由此看来，别说是开发主导权，《尼尔 人造人》的灵魂与血肉都已经打上了白金的烙印，这款作品就应该被称为“白金最新力作”。

白金工作室出品的游戏，往往都带着强烈而独特的风格——夸张的动作、紧凑密集的操作感、打击时的顿冻结还有标志性的“魔女时间”等，这些都是它们吸引玩家的“秘密武器”（其实多少也有点审美疲劳了）。然而作为《尼尔 人造人》的主设计师，田浦贵久明确表示不想把太多“既有印象”带到游戏中，相反，他希望制作出一个“不那么白金”的作品。虽然从试玩版来看，角色的跑步姿势，动作设计依然是熟悉的味道，但打击感和操作思路上已经能够明显感觉到与白金以往作品的区别。主创在想着怎么摆脱白金的影子，而咱们竟然还在纠结到底是“白金游戏”还是“SE 游戏”，想想还真是有点喜感。

最后，不知道诸位是否考虑过一个新的问题：《尼尔 人造人》是因为 DEMO 的出色表现才引发了有关归属问题的争论，但白金工作室并不是没有翻车的时候，《忍者神龟》和《科拉传奇》的素质都令人不敢恭维，只不过这个时候倒是一片和谐的景象，没见人把锅甩到动视身上。其实大伙儿都是明白人，是吧？

# SE还是白金？哪个才是《尼尔 人造人》的灵魂所在？

12月的游戏潮中，在各个方面都缔造了空前话题性的游戏，并不是苦等了10年的《最终幻想15》,也不是逼疯无数玩家的《最后的守护者》，而是一款来自白金工作室的试玩版——《尼尔 人造人》。一个DEMO，为何能超越两款让玩家们苦等数年的一流大作，荣登话题榜首位？要了解这背后的始末，就要先从“《尼尔》系列”的历史入手。

首先，《尼尔 人造人》是“《尼尔》系列”的续作，前作名为《尼尔 伪装者》（PS3版）和《尼尔 完全形态》（X360版）。《尼尔》这个品牌诞生自《龙背上的骑兵》这个小组，甚至可以准确地说，《尼尔》其实就是《DOD》的续作。就算不是老玩家，也能从2013年发售的《DOD3》中对这个组的“大尺度”有所了解，初代《尼尔》在剧情设定方面同样存在着很多成人向的内容。但老实说Cavia这个工作室的二流技术实力着实埋没了《尼尔》出色的剧本，糟糕的视觉效果与变态的设定令许多玩家望而却步，首周双版本加在一起也不过卖出区区8万套而已，自然是没可能引发什么话题讨论。

转机来自于2015年E3上SE发表《尼尔》续作之后。关于初代《尼尔》中的一些元素终于被玩家们挖掘了出来，这其中就包括了女主角凯涅是位双性人这一设定。恰好最近一段时间，二次元圈子非常流行“胯下有大○的美少女”，玩家们会调侃2B也是扶她看上去似乎也在情理之中。

但倘若仅仅局限于此，是不足以令《尼尔 人造人》凝聚到现在这番人气的（最简单的例子就是《DOD3》，虽然靠着限制级内容也曾缔造一时的话题，但终究不过尔尔）。彻底征服了广大玩家们的，其实是《尼尔 人造人》的DEMO中那纯正的、百分百的白金招牌特色的动作游戏体验。

行云流水般的战斗动作，类似“魔女时间”的闪避系统，极具研究深度与广度的武器和招式组合，这个DEMO让热爱ACT的玩家们玩出了花，甚至发展出了极限挑战。其实细细想来，这几年并非没有ACT大作，但具备如此手感与素质的，自《猎天使魔女2》之后似乎就不再有。就连白金工作室自身，在这一两年间也鲜有佳作问世。毫不夸张地讲，《尼尔 人造人》这个DEMO让动作游戏爱好者们找回了和白金初恋时的幸福与期待。

但问题也随之而来。众多媒体在谈及这款DEMO时总会习惯性地加上“白金工作室的”这个前缀，而这也引发部分老《尼尔》乃至SE粉丝们的强烈不满。因为媒体的这种说法无疑是向那些并不熟悉《尼尔》历史的玩家们传达出“《尼尔 人造人》是白金开发SE发行”的印象，而这显然是大错特错的。

正如我在前文中所说，《尼尔》是“龙骑组”的作品，这个IP的所属权毫无疑问是SE的。我承认《尼尔 人造人》的战斗系统具有明显的白金特色，我也承认SE做不出这种手感的战斗，但其世界观设定、故事构成、人物建模、乃至游戏的配乐，仍实打实是SE风格。在此我并不是想贬低白金的游戏如何如何，但凡是接触过两家公司作品的玩家们也应该对他们各自的特色都心知肚明，《尼尔》这种“致郁系灰色童话”显然不是白金的调调。

而我在网上表达出上述观点时，却遭到了部分玩家的驳斥。有人提出20分钟的DEMO几乎全是战斗，何以看出剧情？甚至拿《潜龙谍影崛起 复仇》来举例，想证明白金才是《尼尔 人造人》的灵魂。但我想，这大概就是欣赏游戏的视角不同吧。你看到的是华丽炫酷的白金式战斗，而我看到的是末世下生命殆尽的无机世界中弥漫的厚重绝望，2B和9S之间的互动甚至让我不禁联想到了约瑟夫·科辛斯基导演的科幻电影《遗落战境》。更何况，当DEMO中MOMACA那熟悉的咏唱响起时，有多少老玩家不会泪目？

从一开始，官方就将《尼尔 人造人》的游戏类型定义在ARPG，既然是一款RPG，故事就是其重要的组成部分，甚至是决定了游戏成败的关键部分。所以我更倾向于SE才是《尼尔 人造人》的灵魂所有者，而白金则是赋予了这个灵魂鲜活曼妙的血肉。

其实会造成这种两军对峙的局面，归根到底还是品牌认知度导致的结果。初代《尼尔》太过小众不为人知，而白金工作室，的的确确给予了这个IP脱胎换骨的新生。但假如是个人尽皆知的品牌呢？还会存在类似的问题吗？在此我只举一个例子：《塞尔达传说 缩小帽》，其他我就不多说了。

原本想套用一个“白学”的造句格式来作为本文的结尾，又觉得还是太过俗套了。归总成一句话，《尼尔 人造人》是SE美术与故事风格和白金动作系统的化学反应物，缺一不可。与其耗费时间与他人争个你死我活，倒不如把精力投放到游戏中尽情地享受。毕竟，SE选择和白金合作，是为了能带给玩家们更好的游戏体现，而非口舌之争。



八重樱

**其实会造成这种两军对峙的局面，归根到底还是品牌认知度导致的结果。**

SQUARE ENIX

# 不完美的落幕
## 《如龙》最终章的遗憾



写下这篇文章的时候，《如龙 6 生命诗篇》发售至今刚好是一个月。虽然作为一款有着固定粉丝群体而且向来口碑也不错的系列最新作，本作必然会受到不少玩家的关注。但是这一个月下来，玩家对本作的反响似乎有点过于激烈，甚至显得不怎么太平。究其原因其实好几个方面，我想大家有在网上留意本作相关评论的话，大概都知道是哪些。除了那些国际立场上的问题之外，本作遭人议论的地方其实有很多，比如剧情、人物塑造等等。所以这里我想单纯从这部作品的本身，以及放眼到整个系列的角度来讨论一下这部“桐生一马最终章”到底是不是一款合格的最终章。当然，下文几乎全是剧透，如果担心剧透的话，请暂且回避。

从目前的评价来说，本作遭到恶评的大部分原因在于剧情，“《如龙》系列”向来都是给人剧情优秀的印象，哪怕在《2》之后，正传剧情的评价都相对比较平淡 甚至到《5》还遭受了一些恶评，但依然没有改变“《如龙》系列”就是剧情出色这个印象，更何况有《如龙 0》的珠玉在前，再加上又是最终章，使得玩家对本作的剧情也是充满了期待。然而，《6》在剧情上的表现又狠狠地粉碎了我们的期待。

抛开被玩家吐槽最多的“黑孩子”问题不谈，本作剧情的槽点也是非常多。首先如果你是系列玩家，在本作的剧情里可以看到很多既视感——比如广濑彻临终前向几个尊敬自己的小弟坦白，当年他们的父亲就是被自己暗杀灭口的。我猜想在场的桐生一马肯定是一脸尴尬（因为他的亲生父母就是被养父风间新太郎所杀害的），而且这个说出真相的情景可谓一模一样。类似的既视感还有很多，比如东城会高层怎么又混进内鬼了，桐生从牢里出来又多了条人命等等，这该说是编剧黔驴技穷，还是故意玩梗呢？




▲这次参与决战的队友至少气场上完全抵不过一个冴岛或真岛。

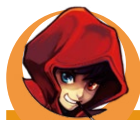
还有就是一些随处可见的违和感，比如桐生一马出狱之后决心不再过问江湖事，但又总是耐不住别人找茬，就连一开始净是找自己麻烦的小混混南云刚被人欺负了，他也要再三为其出头，甚至还招惹了广岛最大的组织（当时还不知道他们隐瞒遥的情报）。虽然熟悉桐生的人都知道他“侠义”的性格一直都是这样过来的，所谓性格决定命运，也可以解释这是推进剧情需要，但是大家觉得这样的剧情安排就合理吗？所以到了结局最后桐生要隐居不再出现，我敢打赌不用多久他又会出来惹事了。

另外，剧情安排最大的问题就是这次几乎选用了新的角色来主演，甚至发生矛盾冲突的主要组织都是新的。虽然《如龙》每一作的剧情都相对比较独立完整，没有为续作埋下什么伏笔之类的，但作为一部最终章，起码要是一部能为目前整个系列故事作总结的作品，而不是单纯把主角赶下舞台的作品。像真岛吾朗、冴岛大河、堂岛大吾这些系列一路走过来的老面孔一句进了大牢就全程失踪了。东城会还满是内忧外患，近江连合依然对关东虎视眈眈，可编剧完全抛开这些老的设定避而不谈，说本作个外传可能更贴切，但作为正传而且还是完结篇，显然上不合格。

这里还想做个大胆的猜测，《如龙 6》之所以尽量排除老的设定，可能就是为了照顾刚进来的中文版玩家，自从《如龙 0》推出了中文版之后这部作品在华语地区销量喜人，作为新作的《如龙 6》自然也不可能不出中文版。主菜单有剧情回顾、序章有角色介绍，这些都是明显为了照顾新玩家的举措。但是即使如此，还是会担心新玩家不适应啊，所以最保守的做法就是用全新的角色和设定来讲故事。前文提到的老角色们大部分神隐，而矛盾冲突也围绕别的帮派进行也可能是这个原因。而且这次华人组织的加入，还刻意融入一些中国人都懂的设定进去，似乎也是为了让中国玩家能感到亲切。虽然这个主意到底是谁出的无法考据，但很可惜，编剧用了最蠢的做法，他恐怕并不知道中国玩家在对待某些事情是特别敏感的，所以才会编出这部无论日本还是中国玩家看起来都觉得不伦不类的剧情。

除了剧情之外，《如龙》游戏本身也有很多赶工的痕迹，比如失踪的极限斗技模式，严重缩水的支线数量，颇为随便的战斗系统，诡异的物理引擎，甚至连 OP 都没有。可能是为了赶在 12 月 8 日这个日子发售而导致的，至于为什么要执着于 12 月 8 日之前卖？这个理由倒也简单，因为 11 年前的这一天，也就是 2005 年 12 月 8 日正好是《如龙》初代的发售日啊。虽然可以理解制作组这个意图，但是为此而导致原本可以做得更好的地方没有做好，作为玩家而言是很难接受的。毕竟站在玩家的角度来说，我们只会在意摆在眼前的游戏品质，谁会在意你是不是为了赶上发售日呢。

不过无论如何，既然一开始明说了本作是“桐生一马最终章”，就算不完美也只能到此为止了。《如龙》这个系列之所以能成功，很大一部分原因是坚持里面的日本元素，为了刻意迎合外国的玩家只会失去原有的特色。所以如果未来还能推出续作或者类似的新作，我更希望制作组能再好好考虑好作品的定位。让玩家能更好地体验到系列应有的魅力。



宇宙人

**作为一部最终章，起码要是一部能为目前整个系列故事作总结的作品，而不是单纯把主角赶下舞台的作品。**




# 《最终幻想15》需要的不仅是销量

**有失望那是必然的，毕竟10年的时间赋予了这款游戏太多的幻想，但等待之后有结果的那种欣慰比失望更能让玩家们满足，即便这种满足不会持续太久。**

前段时间，在北京举行的2016年中国网络文化产业年会上，PlayStation中国负责人添田武人在演讲中透露，《最终幻想15》国行版销量在亚洲地区的成绩仅次于日本，位居亚洲地区第二。虽然没有公布具体数字，但这至少是说明了国行版的销量已经是高于了港版，无论是对于国内玩家还是中国主机游戏业来说，这确实是可喜可贺啊！

进一步去分析，能取得这样的成绩是有着自身的原因的，而最重要的原因当然是来自于本作的全球同步首发。这已经不是国行游戏第一次全球同步首发了，之前的《重力异想世界 重制版》和《瑞奇与叮当》在全球同步首发后都还取得了不错的销量，更别说《最终幻想15》在发售前还专门举行了首发盛典，能取得不错的销量也是在情理之中。其次，国行的价格也有不少优势。港版《最终幻想15》普通版和普通数字版的价格是468港币（约417元人民币），而国行PS4普通版的价格为349元人民币，XOne普通版的价格为319元人民币。由于港版的豪华版中还带有蓝光电影，所以并不能直接和国行豪华版进行比较。但要知道，国行豪华铁盒版只有369元人民币，并且相关特典还是全球最多的。这种普通版便宜不少，豪华版不是很贵的价格优势，确实深得玩家们的心啊。除了以上两个重要因素外，《最终幻想》这一品牌也有不少情怀加成，毕竟这是一场等待了10年的幻想，光是“10年”这一个字眼，就能唤起不少玩家情感上的共鸣。至于玩家们一直担心的国行本地化修改的问题，真的不用太担心，《最终幻想15》本身就是一个积极向上的题材，在游戏内容上的修改几乎对游玩没有影响，况且本作的汉化质量还相当之高！

当然，对于《最终幻想15》来说，国内的玩家们所需要的可不仅仅是销量，更需要的是后续更新。在发售之前我们就知道了本作还有诸多DLC，而在发售后SE更是公布了本作的长期更新计划，这些DLC与更新能否同步其实才是对国行最大考验。虽然《最终幻想15》在国内算是成绩不错，但在日本的销量就不是那么乐观了。

《最终幻想15》在日本的首周销量为69万份，之前正统作中首周销量最低的《最终幻想XⅢ》也有151万份，与它的前辈们相差甚远。更重要的一点在于，《最终幻想15》的发售日2016年11月29日是周二，那么到周日统计数据为止，有6天的销售期。而之前的历代作品，每一作的发售日都是在周四及其之后，也就是说之前作品的周销量其实只统计了4天，最少的为2天。一般来说，由于很久之前《勇者斗恶龙Ⅲ》所引发的“逃课事件”，这些重量级的大作都会把发售日定在周四之后。另外，11月29日其实是《最终幻想15》延期后才确定的发售日，之前一直宣称的发售日是9月30日，而这天是周五。9月30日其实是在《最终幻想15》改名之前就被确定下来的发售日，可以说整个制作组的计划都是按照该日期来制定的，但最终却推后了两个月。无论是周二的发售日还是两个月的延期，亦或者发售后不少关于本作制作流程混乱的爆料，都可以看得出制作组对自己的作品不够有自信，所以才会有根据玩家的反馈进行长期更新的这种不自信行为。

但即便如此，本作的总监田畑端还是值得我们称赞的。不同于设计专业出身的野村哲也，田畑端其实更懂得如何在有效的时间内完成一个项目。所以，如果某部分的剧情需要耗费其他工作组更多的时间，从而导致整体计划被拖慢，那就直接砍掉或者大改吧。在很多情况下，游戏设计上的问题是会和艺术创作相冲突的，而以完成这个项目为目标的田畑端自然会倾向于游戏设计。当然也许，这并非是田畑端的本愿，说不定是之前某个做事本来就拖沓的艺术家留下的坑，总部的要求与玩家的需求迫使田畑端不得不往里面跳，毕竟SE这几年确实流失了太多的人才，况且这种流失与变动跨越了10年。

对于SE来说，能让《最终幻想15》顺利发售比游戏本身的高素质更重要。从玩家对《最终幻想XⅢ》的诸多不满，到《最终幻想XIV》1.0版本的失败，到《最终幻想15》多年的难产，玩家们对《最终幻想》这一品牌的认可度已经大不如前了。这种情况下如果再慢工出细活地制作《最终幻想15》，到其出山那天可能连“沙箱”元素都不是主流玩法了。以尽可能快的速度让这个项目完成，才是最有利于《最终幻想》这个品牌长期有利发展的，毕竟之后还有更能提升认可度的《最终幻想Ⅶ 重制版》。对于玩家来说，他们不了解也不在乎这款游戏的开发有多么困难，他们只关心这款延期了10年的游戏多久发售。有失望那是必然的，毕竟10年的时间赋予了这款游戏太多的幻想，但等待之后有结果的那种欣慰比失望更能让玩家们满足，即便这种满足不会持续太久。

所以，对于《最终幻想15》这款跨越了10年的作品而言，需要的可不仅是销量，更需要的是其能够顺利发售这件事本身。而能够将这件事做到的田畑端，即便称不上优秀的游戏制作人，但也确实是出色的项目经理。至于《最终幻想15》和这个系列未来会如何，就让我们继续拭目以待吧。





# 黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 百濑梨由 ■出自《秋叶原之击》
■Coser 秋沙雨 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/



## 劳拉·克罗夫特 探险
Lara Croft GO



下载

PS4/PSV

[ 23 ]

■Square Enix ■益智解谜
■2016年12月5日 ■中文版

**游戏简介：**这款回合类益智解谜游戏，将劳拉这位充满传奇色彩的人物以走棋盘的游戏形式呈现。玩家需要计算好行动，解决场景中的敌人，绕开致命的机关以到达古墓的最深处发掘秘密。虽无紧张刺激的战斗，但正作中谜题设计仍然很好的继承到了这款小游戏之中。

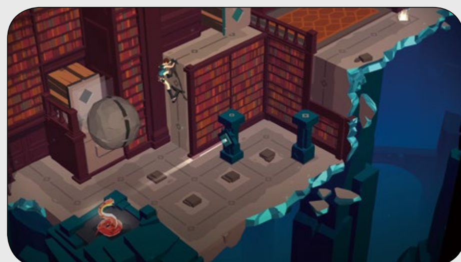
动脑解谜 家庭悠闲

优点
- 画面音乐风格清新
- 游戏玩法简单易懂

缺点
- 难度过于简单
- 收集品没与游戏融合

六等星 6

继承自《杀手 47 行动》而来的独特棋盘式玩法，游戏的成就也同之前一样非常简单。不过相对于系列另外的两部作品，本作的场景更加多元与有趣，谜题与画质也随之提高不少。并且也继承了正统续作的“优良传统”，将会有各种巧妙的机关与险恶的敌人置劳拉于死地，尤其是新添加的“火山关卡”烧脑程度更是提升了好几个档次。**总的来说该作仍然只是一款休闲游戏，非常适合在掌机这种移动设备上游玩来打发时间，**如果是拿主机来玩的话，其体验未免就显得有些无聊了。



▲受棋盘式游戏的限制，落石机关也随着劳拉的行动一步一步的滚动。



6

相比起让人绞尽脑汁的同系列作品《杀手 47 行动》，这款同样移植至移动端的走格子解谜作品在整体难度上要更为宜人，大部分谜题只要稍微动动脑筋就可以解开，反倒是许多藏在画面当中的收集放得颇为隐蔽，只有在特定步骤时才会露出可以收集到的视角角度，让耐玩度变得有保证。



7

作为一款单纯以解谜为主要玩法的游戏，本作的谜题设计相当有趣。由于是改编自《古墓丽影》，游戏里加入了诸如攀爬和移动柱子等新要素，也使得平面的关卡变得立体起来。值得一提的是，本作的掌机版本有着读取时间长以及卡顿问题，断网进行游戏可解决以上问题。

VG评论 COMMENTS

**枕头是我** 评《古墓丽影 崛起 20 周年纪念版》
相对《古墓丽影》前作来说，剧情差了一些，但作为老牌冒险游戏，并没有砸自己的招牌，游戏体验还是不错，可圈可点。

**Alucardo** 评《古墓丽影 崛起 20 周年纪念版》：
完成度很高，但相对《古墓丽影》重启后的第一作来说，惊喜没有那么大。但依然是非常好的游戏。

## 秋叶原之击
AKIBA'S BEAT



PS4

[ 20 ]

■Acquire ■角色扮演
■2016年12月15日 ■日版

**游戏简介：**本作以现代秋叶原为背景，讲述了发生在无限循环的星期日中 少年少女们与“妄想”之间的故事。游戏有着十分丰富的剧情和支线，近似于“《传说》系列”的战斗系统强调动作性和连击，还有着种类繁多的收集要素甚至是抽卡要素。

二次元萌 酣畅爽快

优点
- 剧情丰富语音量足
- 角色支线串联性强
- 战斗系统比较体贴

缺点
- 迷宫比较单调
- 队友 AI 比较愚钝



7

游戏设定乍看之下有些“《女神异闻录》系列”的影子，但是整体风格比较贴近日式轻小说。游戏的主线很长，想要解锁真结局的话就必须做完所有角色支线，不跳剧情的话至少也需要 40 小时以上，这一前提还是建立在对战斗系统比较熟悉的基础上。战斗系统的风格完全就是《无尽传说 2》的风格，例如 AP 限制行动次数、普通攻击回复 SP 等等，不过队友 AI 比较悲剧，所以战斗的连段基本只能靠玩家自己。收集要素就是很传统的日式游戏风格，全装备、全卡片等等。



▲在游戏的秋叶原里彩蛋随处可见。



6

本作是一款继承了《秋叶原》之名的作品，却与前作风格与玩法都大相径庭。**与“《传说》系列”相似的战斗系统、颇具中二感的日式剧情都让本作缺乏一种创新感。**游戏最大的问题还是做得不够精细，打击感差、妄想模式过于强大导致 BOSS 的打法单一，使人很快生厌。



7

本作跟《秋叶原之旅》算是同系列的作品，虽然这次的游戏设定相比前作的脱衣战斗缺少了些特色，但是题材和风格还算贴合年轻人的口味，而且剧情量和耐玩度都让人满意，战斗系统类似《TOX2》，然而打击感糟糕，值得深入研究的内容也不多，缺乏自身的特色。

VG评论 COMMENTS

**ForlornBeaver** 评《秋叶原之击》
街道上 NPC 的缺失，以及主人公如水面滑行一样的不真实移动，让这款游戏变得无聊，实在是可惜。

**3 楼** 评《秋叶原之击》
打击感的不真实就让本作扣了好多分。

## 妖怪手表3 寿喜烧

妖怪ウォッチ3 スキヤキ

3DS

[ 24 ]

■Level-5 ■角色扮演
■2016年12月15日 ■日版

**游戏简介：**本作是今年7月发售的《妖怪手表3 寿司/天妇罗》的资料篇，除了本篇的系统和剧情外，资料篇改善了本篇系统的缺点，还追加了神妖怪与破坏者T模式，更有与最新剧场版的联动剧情和版本限定妖怪。

二次元萌　fans向

优点
• 策略的战斗玩法
• 多样小游戏
• 丰富有趣的剧情

缺点
• 新意不足





资料篇的系统基本没有做出多大的改动，但是对一些前作被吐槽过多的细节做出了优化。比如在前作要不断等待才能进入深夜时间，在本作中就能直接睡觉跳转，玩家能更方便地去捕捉某些深夜场景里出现的妖怪或触发某些任务。其余的进步主要体现在新加入的破坏者T模式中。T模式的玩法和以前的破坏者模式类似，但在本作中不会因为妖怪的等级而影响输出，反而还是一个很好的练级手段，让玩家在前期就能具备不错的战斗力，两位主角合流之前的难度降低了不少。



热血推荐

▲破坏者模式的回归，让游戏的联机部分更有乐趣。



虽然是相当于完整版的版本，但是与前作对比追加的要素不多，新模式能够在前作中通过更新玩到，而且本作还有必须联动之前的双版本等游戏才能收到的珍稀妖怪。就是说完美党只买这一款游戏是不够的。前作存档可以继承，可能更适合老玩家，而不是从本作开始入坑的新玩家。



作为《妖怪手表3》的资料片，本作除了新增不少妖怪以外，对平衡性也做出了一定的调整，让玩家在对战方面也能尝到新鲜感。但是神妖怪的强度偏高，有点限制队伍的组成。**新增加的破坏者T模式让不少珍稀妖怪和道具的获得难度都有所降低，除此以外游戏内容就没有太大变化。**

### VG评论 COMMENTS

**JohnBouthcamic** 评《妖怪手表3寿喜烧》
妖表下一步要做的就是思考如何脱离妖怪越来越多的困境，以及如何再次创造出一代发售时ACG间的联动效应，这两个问题看似无关痛痒，但长远来看都是决定系列IP的价值和群众关注度的关键因素。

**莫卜懂** 评《妖怪手表3寿喜烧》
经典的日式RPG神作，画风和游戏元素都很赞！

## VG评游戏



**在今年的UCG游戏大赏2016中，《神秘海域4 盗贼末路》可谓是最大赢家，无论是媒体评选还是玩家评选，本作均获得了最后的冠军。玩家在游戏时光网站上对本作的评价也是相当之高，其不仅收获了近1900次收藏与700次评论，更是在2734次玩家打分后取得了9.3的高分，相信这些数据还将会被继续刷新。以下为部分玩家对本作的评论，欢迎各位读者前往游戏时光发表自己对本作的看法。**

**可靠小弟：**
内森·德雷克故事的最终章，从一个传奇冒险者走向平凡人生的故事。满分，我心目中的2016年度游戏！！！

**virtue12：**
无数情感的堆积，释然的叙事，绝美的场景造就了这款神作，我不管别人怎么评价，我认为这是一款满分游戏。

**硕子：**
游戏不算特别完美，可有多精彩我就不说了。只借用颁奖典礼上的一句话，欢呼吧，这可是德雷克最后的演出了。

**亿加元：**
去年就很期待了！今年入的首发！ 入手后惊喜没有预想中的大！个人觉得游戏节奏和爽快度没有前几代好！但画面没得说！贼棒！！五星级！！ 嗯！今年的游戏入手的不多！今年的个人最佳就它了！！呵呵！！ ps ：我可是画面党啊！

**上杉：**
故事超级完整。前7章我是一口气玩完的，风景很不错。里面人物塑造的感觉也很好。他们老是觉得不如之前给的震撼



强，但是这么好的作品又不是天天见。谢谢他们制作出来了。

**Coolboypark：**
游戏界的艺术品，完全是为了不让人挑出毛病而诞生。但是游戏总归是游戏，顽皮狗还是要尝试在不破坏自己的风格跟质量的情况下，把乐趣放在第一位。

**魔王宝宝：**
系列作品我都玩过，这一部让我非常感慨，感觉系列一直在进步，不后悔玩该系列。画质可圈可点，剧情起伏跌宕，神作！

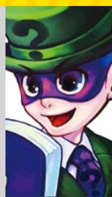
**阿朱阿朱阿朱：**
本世代画面巅峰，最终部的剧情让人回忆感慨很多，手感非常好，个人最喜爱的游戏之一。

### 评分标准

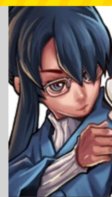
每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分的游戏为 **“黄金收藏”**

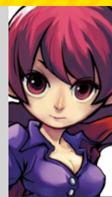
24~26分的游戏为 **“热血推荐”**



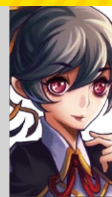
**稀饭** 《GO》系列的三款作品移动端版已经全打通的系列死忠。



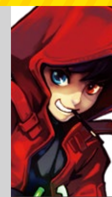
**三日月** 喜欢解谜游戏，更喜欢那些白金点击就送的解谜游戏。



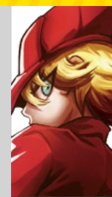
**秋沙雨** 对有着与《传说》的战斗系统相类似系统的RPG着迷。



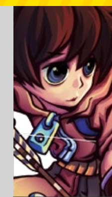
**果汁** 除了体育类，各方面的游戏类型都有所接触，钟爱日式游戏。



**宇宙人** 喜欢有大量美少女角色游戏以及绅士向游戏的“萌豚”玩家。



**昴星团** 因为负责攻略而入了《妖表》坑，正在疯狂补动画中。



**初心者** 因为可以把游玩的成果延续下去而喜欢上了育成类RPG。



# 在现实与异世界之间展开的物语

文 初心者　美编 Juxi

**由 Gust 制作的“现代学园 × 幻想物语”原创美少女 RPG《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》预定于 3 月 30 日发售。本作的舞台虽然设定在校园，但世界观却出现了异世界等幻想要素。近期官方公开了游戏的基本玩法，包括日常部分和战斗系统都随之逐一揭开面纱。从游戏画面看，本作很好地还原了岸田梅尔人设的细腻感觉，还有不少服务观众的福利镜头。**

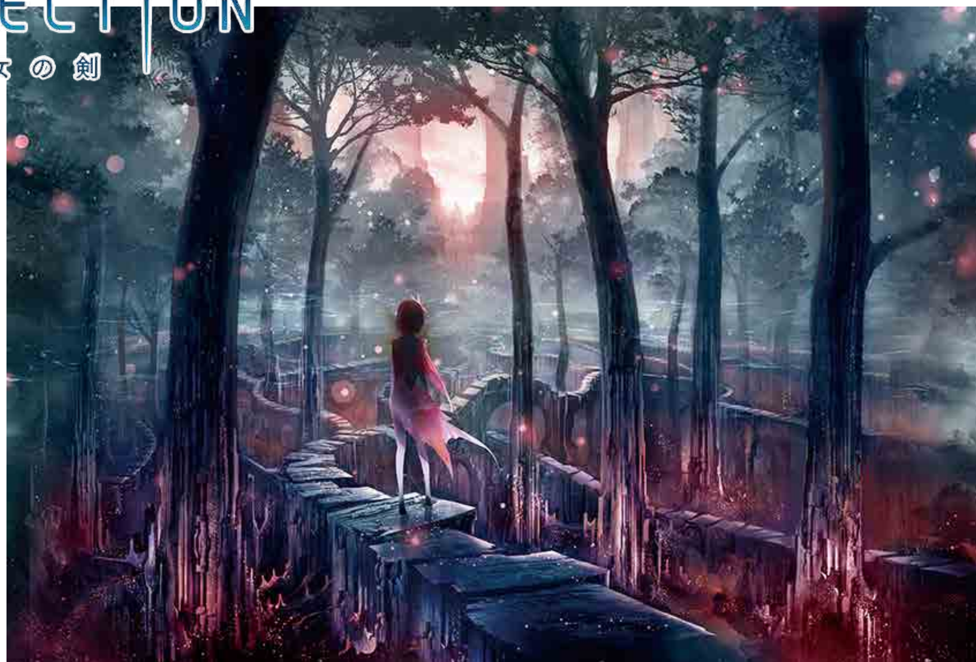
| 蔚蓝倒影 幻舞少女之剑 | | PS4 PSV<br>Koei Tecmo |
|---|---|---|
| BLUE REFLECTION　幻に舞う少女の剣 | | 角色扮演　日版 |
| 2017年3月30日 | 本地1人 | 无对应周边 |
| 售价为PS4：7800日元、PSV：6800日元 | | |

ブルーリフレクション
BLUE REFLECTION
幻に舞う少女の剣

本作的主人公日菜子原本是有天分的芭蕾舞少女，但因为脚伤导致自己难以继续舞蹈。在某日遇到神秘的姐妹之后，她成为了魔法少女“反射者”。

身为高中学生，玩家扮演的日菜子将在游戏的日常部分与身边的同学进行各种交流。在相互交流时，日菜子将会发现同学们都或多或少地存在烦恼，然而烦恼的根源却不能在现实世界彻底清除。因此她就要运用反射者的力量，进入异世界进行战斗。

在异世界将问题解决，在校园与同学们相处，最终日菜子还将遭遇现实世界中突如其来的巨大生物“原种”。而魔法少女将借助同学们的力量，对抗原种的入侵。



►所谓的“异世界”，在本作中被设定为人类集体无意识的世界。

# 日常部分

在日常部分，玩家可以从日菜子的校园生活中看到许多美好（养眼）的情景。游戏将日菜子在学校的一天巨细无遗地表现了出来，从早上起床准备上学开始，前往学校、上课、课间休息，到放学后的校内自由活动或者是校外约会，期间可以接受任务，打听到困扰着同学的难题，也可能会触发某些特殊剧情。







# 非日常部分

承担着巨大烦恼和心理问题的同学，将会在日菜子进行日常交流的时候被发现。这些人被黑色的气息包裹着，这时候就会从对话中接到“任务”。问题的元凶并不在于现实世界，而是因为异世界。

为了解决她们的烦恼，日菜子则是需要在异世界寻找一种叫做“Fragment”的思念碎片。成功完成任务的话，就可以聆听到同学的心声。回到现实世界的日菜子不仅就此解决了同学的烦恼，也加深了互相的信任，同时自己的“交流值”还会提升。







▲“据说同学被告白了，去向她打听一下吧！”像是这种女生之间的来往，就构成了本作的任务系统。

# 与原种的战斗

本作的战斗系统采用了回合制的形式，在画面的上方显示了敌我双方的行动时间轴。当角色图标移动到中间时即可行动。




▼满足特定条件时，三名魔法少女可以发动强大的“OVERDRIVE”协力技能。





▲袭击现实世界的巨大迷之生物“原种”比起异世界的魔物强大许多，甚至于可以一击打倒魔法少女们。

与原种的战斗还会需要借助到其他同学的力量，发动其专属的攻击、防御等“支援”效果。因此为了发动支援，玩家就要在日常部分积极地帮助同学搞好关系，才能在战斗之前选择与哪些同学一起战斗。而每位反射者魔法少女都可以选出4位同伴，相当于在战斗里可以最多看到15名少女的战斗演出。

# 与同学之间的人际关系

游戏的剧情围绕着日菜子的校园生活展开，而她与其他同学的人际关系也会影响着游戏的方方面面。经过日常的交流，在自由行动时间里到各个地方与不同的学生见面，帮助解决困扰着她们的事件，日菜子和身边的人就会从最初的陌生关系逐渐发展为好友关系。而根据友好度的不同，在特殊事件之中玩家将会看到她们以不同的态度去对待日菜子，而战斗时的能力也会受到人际关系的影响。





## 西田 早苗

CV 千本木 彩花





与日菜子同一间中学毕业的少女，认真善良的她从中学时代起就认识日菜子，并且心生憧憬，到了高中也很照顾对方。由于不太会表达自己的意见，偶尔会跟日菜子产生摩擦。加入了料理部的她擅长烹饪，有时候还会哼唱自己喜欢的 RAP......

## 森川 更纱

CV 加隈 亚衣





在中学时以日菜子为目标开始了芭蕾舞，但也曾经和日菜子发生过争执。不仅是芭蕾舞，几乎所有舞蹈都跳得很好。在日菜子受伤隐退之后，她就成为了同龄人里面最拔尖的选手。虽然会以宿敌的心态严格地对待日菜子，但其实性格很好。

# 新的冒险世界 罗特泽塔西亚






“《DQ》系列”的第 11 部正统续作早在 2015 年 7 月 28 日就已公布，不过关于剧情和角色的实质性情报直到 2016 年 12 月底才随着首段 PV 的公开浮出水面。作为系列 30 周年的纪念之作，官方表示《DQ XI》将兼具创新和传统两大元素。第 30 年的勇者冒险，将在 2017 年拉开帷幕！

文 苍穹　美编 Juxi

| PS4 / 3DS / NS | |
|---|---|
| 勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时 | Square Enix |
| ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて | 角色扮演 / 日版 |
| 2017年内 / 本地1人 | 对应周边未定 |
| 售价未定 | |




## 伊希之村



主人公的故乡，位于溪谷地带一隅的小乡村，崇拜大地精灵的人们在此安居乐业。村中有一个习俗，年满 16 岁的人要登上寄宿着大地精灵的岩山——“神之岩”，并向精灵祈祷作为自己的成人礼。







◀▼伊希之村的店铺类设施较少，居民以畜牧业为主。

## 生命大树

飘浮在世界中心的神木，传说是罗特泽塔西亚所有生命的根源。相传勇者能和大树之魂心意相通，这其中究竟隐藏着怎样的秘密？








# 主要角色初公开！



## 主人公

伊希之村长大的平凡青年。在主人公迎来16岁的成人仪式之际，得知自己竟是曾经拯救过世界的“勇者”转生，肩负着重大的使命。震惊之余，他也怀着亲眼见证自己命运的决心，离开故土踏上旅途。

▼勇者到底是什么？勇者的使命又是什么？抱着种种疑问，主人公迈向了广阔的世界。













▲主人公的左手背上有一个与生俱来的印记，当他陷入危机时，印记就会发出光芒，唤醒不可思议的力量。

## 艾玛

与主人公同年同月同日生的少女，作为青梅竹马相伴在身旁。同样年满16岁的她和主人公一起迎来了成人礼。







## 卡缪




▶▼卡缪对“勇者的奇迹”深信不疑，他的行动似乎是与某个“预言”有关。




主人公在旅途中遇到的蓝发青年，身分是盗贼。虽然卡缪的言行举止稍显粗野，但是他为人重情重义，心地善良。相比不谙世事的主人公，卡缪更通晓世故，他也作为可靠的搭档支持着主人公一同冒险。

# 两个版本的异色冒险



在初次公布时，系列制作人堀井雄二就表示《DQ XI》会推出 3DS 和 PS4 双版本，而后来 NS 版也得到了确认，但现阶段尚未公开任何画面。在已公开的双版本内容中，游戏的画面表现形式有巨大的差异，不过可以明确的是故事内容完全一致。

## 3DS版 便携与传承经典



掌机版的主题是“复古”，在冒险的初期，游戏会同时显示两种截然不同的画面——上屏幕是 3D 画面，角色建模为三头身的 Q 版造型，整体视觉效果与 2016 年推出的《DQMJ3》接近；下屏幕则是 2D 点阵画面，非常有 SFC 时代“天空三部曲”的既视感。当流程进行到一定阶段，玩家要从两种画面中选择其一继续游玩。当然，在特定的场所可以自由切换画面模式。




►3D画面下是可见式遇敌，2D画面则还是传统的“踩地雷”。




▲剧情时的对话框可以选择显示在3D画面或2D画面部分。







◄战斗画面同样也准备了3D和2D两个版本，练级时无疑是2D画面最为快捷。

## PS4版 高清和开拓创新



PS4 版的主题是“革新”，采用虚幻 4 引擎开发，角色建模采用真实比例，画面效果更是达到了系列的巅峰。在大地图画面，怪物们会活灵活现地出现在地图上，而主角则可以策马奔驰，甚至是撞飞沿途的怪物。不过玩家们最关心的战斗部分目前仍未公开细节，两个版本的战斗系统是否存在差异尚未可知，只有少许截图可管中窥豹。



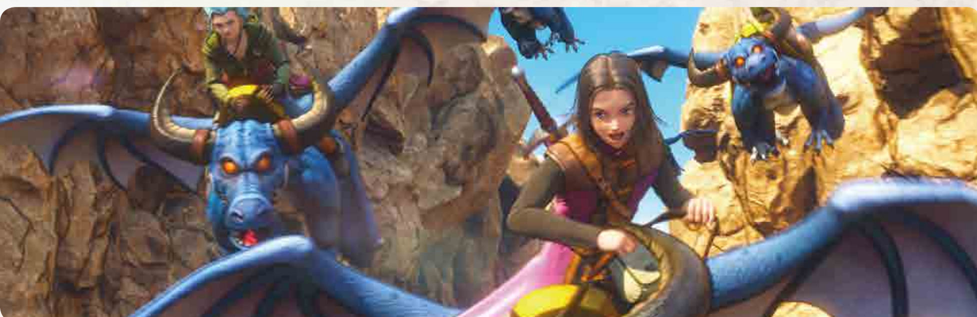

◄《DQXI》的画面比《勇者斗恶龙 英雄集结》更加精细。

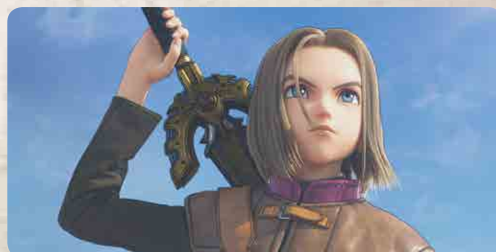



►玩家可以自由转动视角，观察城内的各式建筑和一草一木。




►PS4版的战斗画面，目前看上去依旧是传统的指令式系统。





▲主角在CG中拔出的宝剑，造型赫然就是系列知名的“罗特之剑”！

◄除了骑马外，已经明确的骑乘要素还有骑飞龙。

文 三日月 美编 NINA

《幽灵行动 荒野》相比前作有了更大的战场和更多的可探索场景，玩家不再是对付小规模的恐怖分子或者是叛军，而是人数众多的毒贩和与其同流合污的政府军队。随着离发售日的进一步接近，关于本作的情报也慢慢地多了起来。不过育碧的开放世界游戏一直有着"换汤不换药"的缺点，不知道本作能不能痛改前非，给玩家带来一款令人满意的《幽灵行动》新作。

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

| 幽灵行动 荒野 | PS4 XOne Ubisoft |
| --- | --- |
| Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands | 动作冒险 \| 中文版 |
| 2017年3月7日　本地1人，在线2~4人 | 对应年龄：18岁以上 |
| 售价为PS4、XOne：59.99美元 | |





代号：麦德斯

> 队伍角色：突击手

父亲是洪多拉斯人，母亲是墨西哥人的麦德斯对南美洲相当了解，由于其个人的宗教信仰问题，他对打着宗教旗号进行犯罪的圣塔布兰卡相当反感。

“对于圣塔布兰卡来说，我们就相当于给他们带来末日的天启四骑士。”



代号：霍尔特

> 队伍角色：工程师

队里的工程师兼开心果，从性格来说和游牧民完全相反。当然，虽然看似吊儿郎当，但骨子里依然是一名身手不凡的士兵。

“如果我死掉的话，就把我的硬盘烧掉然后埋到海里去。千万，我说的是千万，不要看里面的内容。”



代号：游牧民

> 队伍角色：队长

虽然成为队长才两年，但他的领导能力已经能让人信服，无论什么时候都能保持冷静是他最大的特点。

“光把他们摧毁还不足够，重要的是我们要借此来给他们传递一个信号 ：圣塔布兰卡死定了。”



代号：编织者

> 队伍角色：狙击手

队伍中教育水平最高的一员，曾成功达成2210米的长距离狙杀。平时话不多的一个人，因此和性格相似的游牧民成为好友，也是游牧民招进小队的第一人选。

“俗话说，生活给你一台运输机，你就把它打下来然后把补给品交给反抗军。”

# G 像幽灵一样行动

在本作中玩家将以四人小队的形式在玻利维亚与圣塔布兰卡贩毒集团进行战斗。除了默认的幽灵小队四人组外，玩家还可以自定义角色的性别、外表和衣着。

当然，虽然玩家可以自定义角色，但制作组依然给默认的四位幽灵小队成员补充了完善的个人介绍和设定。


■衣着除了能让玩家展现自己的个性外，个别服装，例如迷彩服等还能给玩家的行动带来便利。


■除了衣着，玩家还能对自己的武器进行改装，从外观到配件玩家都能进行设置，合理的改装能让玩家的战斗无所不利。


▲当然，作为幽灵小队的标志特征之一，各种能辅助玩家行动的高科技道具，例如能标记敌人位置的无人机等依然是玩家行动的利器。

# R 从内部瓦解敌人

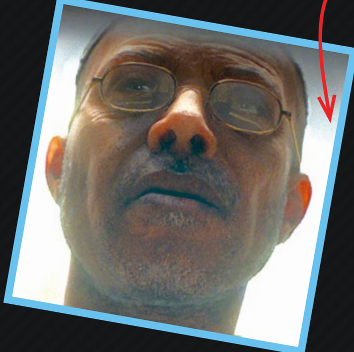
圣塔布兰卡的强大体现在它那庞大而周密的组织结构，它不光单纯利用着金钱和武力控制着国家，最可怕的是它还渗透到了人的精神层面，利用宗教和恐惧来操纵着底层人民。光摧毁圣塔布兰卡的犯罪行动是不够的，玩家需要从底层一步步往上把组织内部的主要人员逐个铲除，只有这样做才能把圣塔布兰卡完全消灭，而这也是这次“弑君者”行动中，幽灵小队的首要目标。

## 绰号：君主

### 身分：圣塔布兰卡的最高领袖

本名不详，在11岁时就离开了家乡，再次出现在众人面前时已经是圣塔布兰卡的领袖。自称曾获得天启，并以圣塔布兰卡为蓝本撰写了一本全新的圣经。虽然不知天启的真假，但有一点是毋容置疑的，他对自己的信条坚信不疑，虔诚的同时拥有超高的领导力，而且对反对他的人会毫不留情地消灭。

## 绰号：主教



“如果一个罪人选择为我的主效力，如果他选择和我一起祈祷，那么我的职责就是带领这些迷途羔羊回归正途，这样做当然不会使我变成罪人。”

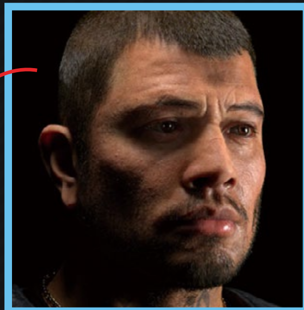
### 主营：牧师

古斯塔沃·塞雷诺是一个很矛盾的人，在一般人眼中，他是一个大善人。他以圣塔布兰卡的名义在玻利维亚发展教育事业、进行慈善行动以及其他非政府人道主义行动。然而这一切的根本目的却是借此来给邪恶的圣塔布兰卡建立一个正面的公众形象。而关于这个人最可怕的是，他就像一个狂热的信徒一样，对圣塔布兰卡忠心耿耿。他同时也是建议领袖撰写圣经的人。

## 绰号：墙壁

### 主营：安保

他和“君主”自幼就认识，而且是相当亲密的朋友。在君主离开家乡后，他很快步其后尘并加入了墨西哥军队，并利用他本身的实力成为了军队中上层领导的一员。在圣塔布兰卡进驻玻利维亚后，他很快地加入了好友的组织，为其招兵买马，并很快建立起了一支不容忽视的军事力量。



“我们都是荒野上生存着的人，和我们作对可不是闹着玩的。”

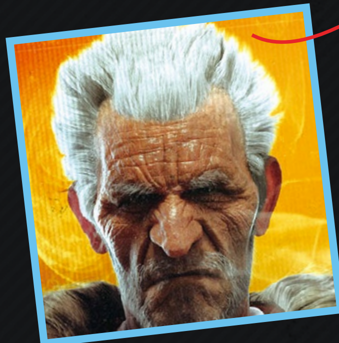
## 绰号：选美皇后

### 主营：走私事业

本名妮迪亚·弗洛雷斯。在18岁成为选美王后后，为了生存和金钱，她成为了犯罪组织头目的情人。但她后来凭借自己的美貌和智慧一步步往上爬，并逐步成为了圣塔布兰卡人口贩卖事业的中心人物，在干部中她扮演着军师的角色。

“我曾征服了墨西哥 - 美国边境，现在我将掌控玻利维亚。你懂的，这对我来说只是小菜一碟而已。”





## 绰号：可卡因

### 主营：毒品生产

在圣塔布兰卡进驻之前，鲁道福控制着玻利维亚国内的可卡因生产和交易。而在圣塔布兰卡进驻玻利维亚后，由于家人的安危被威胁，他不得以开始为圣塔布兰卡效力。

“曾有人跟我说过美国迟早会给美洲带来灾难，现在他们终于开始找上门来了。”




在 UCG406 期我们为大家介绍了《怪物猎人 ××》的全新封面主题怪和新增的两大狩猎风格之一的“勇气风格”，本期我们将继续为大家带来关于本作更多的全新消息。前作《怪物猎人 ×》中的四大封面主题怪在本作也是众望所归地拥有了更为凶猛的“二名”特异个体，全新狩猎风格“炼金风格”也让猎人们摇身一变成为道具制作大师。更丰富的系统和更强大的狩猎目标，想必每一位猎人都已经跃跃欲试期待着明年 3 月 18 日的到来了吧。

文 水无月　美编 心の永恒

| 怪物猎人 ×× | | Capcom（3DS） |
|---|---|---|
| モンスタ - ハンタ - ダブルクロス | | 动作 / 日版 |
| 2017 年 3 月 18 日 | 本地 1 人 / 在线 1-4 人 | 对应年龄：15 岁以上 |
| 售价：未定 | | |

# 四天王再临

## 《怪物猎人×》四大主题怪的全新“二名”个体

### ◆“银岭”巨兽（ガム-ト）

有着雄伟的躯体的特异个体巨兽，远观如白银山岭一般因而被称为“银岭”。“银岭”的身体和躯壳在严酷环境中经年累月的磨炼之下，普通程度的攻击根本无法动摇其分毫。能从地面掘起巨大雪块将周围变成银白色的世界。“银岭”的存在也被认为是在极寒之地导致暴风雪和雪崩的原因。



世界最强峰



雷之叛逆者

### ◆“青电主”电龙（ライゼクス）

因为发电器官过度发育而产生的特异个体电龙，体内积蓄的电能产生出覆盖全身的蓝白色的电光。一般生物根本无法抵挡“青电主”持有的惊人电力所产生的巨大的电刃。



无明中绽放的天华

### ◆“天眼”泡狐龙（タマミツネ）

泡狐龙中的特殊个体，在过去和宿敌争夺领地的战斗中眼睛受了重伤。为了弥补损失的视力，因而在鳍、爪、体液等身体其他部位的触觉产生了异常发育。“天眼”利用气泡来进行警戒，目标在接触到气泡的一瞬间，会以迅雷不及掩耳之势向其发动攻击。同时眼中喷射出的水蒸气如同鬼火一般，而被称为“天眼”。

### ◆“烬灭刃”斩龙（ディノバルド）

斩龙之中常年与高温为伴，早已偏离了常识的特异个体。至于其身体产生高温的原因说法不一，有认为是其喜爱研磨尾巴的行为习惯导致，也有认为是其过度摄取矿物导致体内环境过于极端所致。为了散发体内的热量必须要将面前前的一切全部燃烧殆尽，因而被称为“烬灭刃”。在前作《怪物猎人 ×》中已有出场，即使对于资深猎人来说也是非常难缠的对手。



狂炎的黑骑士

# 经典怪物陆续回归

### ◆桃毛兽（ババコンガ）

在《怪物猎人 DOS》中首次出现，是全身长满桃红色毛的大型牙兽种怪物。在温暖湿润的地区目击较多。食欲旺盛，对蘑菇类尤其喜爱。根据食物的不同，口中喷出的吐息也有着毒，火炎等不同类型。在《怪物猎人 4》中也有出场，虽然对于猎人来说桃毛兽是前期就能遭遇的怪物，但是它一旦愤怒起来还是很容易让轻视它的猎人吃到苦头。



密林的无法者

# 我们都是道具制作大师（炼金风格）

我们之前已经为大家介绍了《怪物猎人 ××》两大新增狩猎风格之一的“勇气风格”，而随着官方情报的进一步公开，本作另一种全新狩猎风格“炼金风格”（レンキンスタイル）也揭开了其神秘的面纱。炼金风格是一种定位于支援辅助向的狩猎风格，在战斗中通过摇动“摩诃炼金桶”生产出各种炼金道具来辅助狩猎。装备了“炼金风格”后，游戏界面中角色名字下方会有一个叫做“炼金槽”的蓄力槽，而且物品栏中会常备“摩诃炼金桶”这个道具，在积累了“炼金槽”并且摇动“摩诃炼金桶”后就能生产炼金道具。从已公布的风格特点来看炼金风格的实战性能如何还有待观望，不过可以想象一下四个猎人围住怪物，然后搬起炼金桶后疯狂摇动的场景应该颇为喜感。



## ◆炼金风格的特点和机制




◆生产炼金道具会消耗炼金槽，而炼金次数越多消耗炼金槽格数也越多，根据炼金次数不同生产的道具也会不同。

◆炼金槽最大总共有 5 格，随着时间经过会自然回复，而攻击怪物也会加速炼金槽的回复。

◆生产出来的炼金道具不仅可以自用，还能够提供给同伴。

◆同时炼金风格可以装备 3 个狩技（从这点猜想，或许炼金风格下猎人的攻击动作和连技会被削弱不少）。




## ◆部分炼金风格可生产的道具

**炼金食物**：耐力最大值提升，进食速度比其他食物更快。

**炼金活力剂**：使用后一定时间内体力会慢慢回复，进食速度比其他食物更快。

**炼金耳栓**：只要在持有的状态下就能够防止一次怪物的咆哮，然而防御住一次咆哮之后就会损坏。

**炼金火箭炮**：通过炼金产生的爆炸物，从“摩诃炼金桶”中射出，画出一道抛物线后在着弹点爆炸。

**炼金气合玉**：使用后可以使周围同伴的狩技槽和支援槽上升。

# 全新的狩猎辅助技巧

## SP狩技

“SP 狩技”是本作新增的另一全新系统，猎人们所习得的狩技可以作为“SP 狩技”装备在狩技栏中进行发动。发动方法和发动后的威力并没有变化，只是发动时可以让自身以及周围的同伴进入“SP 状态”。猎人所装备的各种狩猎风格都会得到不同的强化，而猎喵和随行猫的能力也会得到强化。“SP 状态”的持续时间受到 SP 狩技所消耗的狩技槽量的影响，同时作为“SP 狩技”装备的狩技使用时狩技槽的消耗量要略多于作为普通狩技装备时的消耗。所有狩技都可以作为“SP 狩技”装备。“SP 狩技”的装备方法和通常狩技一样，都是在装备更换界面中进行装备，除了炼金风格之外其他的狩猎风格都只能装备一个“SP 狩技”，而炼金风格下 3 个狩技全部可以以“SP 狩技”来装备。同时炼金风格在 SP 狩技下还能够得到耐力最大值减少速度变慢以及体力缓慢回复等额外强化效果













# 猎喵变身狂战士

## 新支援倾向“野兽”

“野兽”（ビースト）是本作新增的近战攻击特化的猎喵用支援倾向，可以使用“野兽变化之技”变身为大幅强化近战攻击能力的野兽状态。其连续攻击中的终结技“爪终结”在命中之后，还能进一步强化自身，总共有 3 段强化，能够产生如风压（小）无效，会心率上升等强化效果。









# 密林地图回归



密林也是在《怪物猎人 DOS》中首次出现的地图，在这片充满生命气息的森林和湖泊之中生活着各种各样的生物，自然也少不了深处潜伏着的危险的怪物。此外海边还生息着大量的甲壳生物。对于系列老玩家来说应该也是非常怀念的场所了。

# 集结的钢铁巨人们 即将踏上新的旅途




| PS4 / PSV | |
|---|---|
| 超级机器人大战 V | BNEI |
| ス - パ - ロボット大战 V | 策略角色扮演　日版 |
| 2017 年 2 月 23 日　游戏人数 1 | 对应年龄：15 岁以上 |
| 售价为 PS4：8359 日元，PSV：7387 日元 | |

文 水无月

美编 NINA

“《机战》系列”的新作又来了！继《第二次超级机器人大战原创世纪 月之住民》之后，作为“《超级机器人大战》系列 25 周年”纪念作第二弹，诸多人气作品中的角色和机体齐聚一堂，梦幻般的钢之热血剧再度上演！本作参战作品中除了阔别已久的《机动战士高达 ZZ》，还有玩家们热烈期盼的《机动战士高达 闪光的哈撒韦》以及《Crossange 天使与龙的轮舞》等话题作，而最引人注目的无疑是国民级动画《宇宙战舰大和号》的重制版《宇宙战舰大和号 2199》的正式参战。本次标题中的“V”取英语 voyage（旅途，航海）之意，同时本作的剧情将会在一部作品内全部完结而不会系列化。另外对国内玩家来说还有个好消息 ：继《月之民》之后，《超级机器人大战 V》也将推出中文版，这是”《机战》系列”第一次推出传统动画版权作品的中文版。

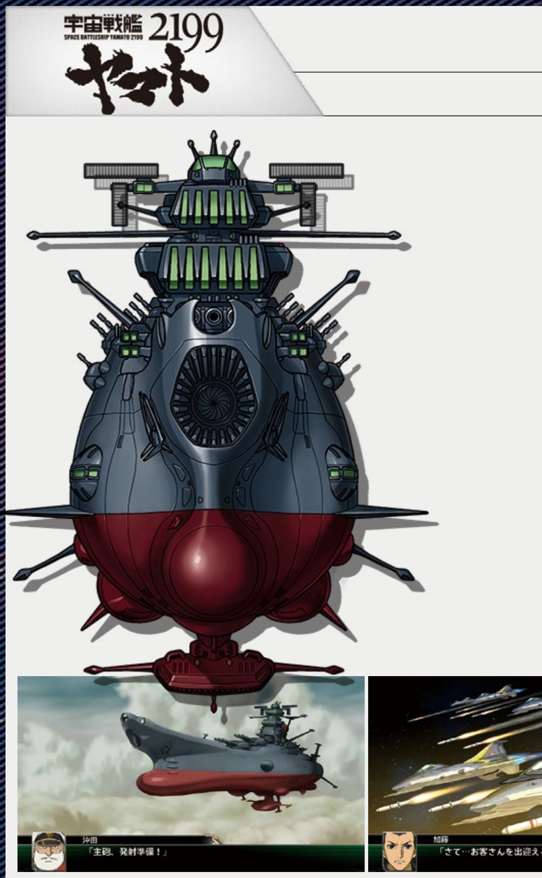
## 《超级机器人大战V》参战作品介绍

### ◆ 参战作品列表

- 无敌超人神宝3
- 无敌钢人泰坦3
- 机动战士高达Z
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达 闪光的哈撒韦☆
- 机动战士海盗高达
- 机动战士海盗高达 骷髅心☆
- 机动战士海盗高达 钢铁的七人☆
- 机动战士高达SEED DESTINY
- 剧场版 机动战士高达OO -先驱者的觉醒-
- 机动战士高达UC
- 勇者特急☆
- 剧场版 机动战舰抚子 -黑暗皇子-
- 真盖塔 世界最后之日
- 真魔神冲击Z篇
- 真魔神ZERO VS 暗黑大将军☆
- 全金属狂潮
- 全金属狂潮 校园篇
- 全金属狂潮 The Second Raid
- 全金属狂潮（原作小说版）
- 新世纪福音战士 新剧场版：序
- 新世纪福音战士 新剧场版：破
- 新世纪福音战士 新剧场版：Q
- 宇宙战舰大和号2199☆
- Crossange 天使与龙的轮舞☆

注：带☆号为系列第一次参战的作品

### ◆ 引入注目的全新参



勇者特急
マイトガイン

# 勇者特急

勇者特急マイトガイン

**时间：1993年**

《勇者特急》是 SUNRISE 制作的 SF 机器人动画“勇者系列”第 4 部，描绘了一个因为石油枯竭，交通运输不得不全面变成电气铁路运输的未来社会，而作为铁道大王担负了振兴世界经济重任的“旋风寺财团”的年轻总帅旋风寺舞人，继承了父亲的遗志，驾驶着搭载了超 AI 的机器人，组建了无国籍救援队“勇者特急队”，与威胁着建立在东京湾上的新东京市的邪恶势力进行着战斗。







战作品

# 宇宙战舰大和号2199

宇宙战舰ヤマト2199

**时间：2013年**

1974 年的《宇宙战舰大和号》在播出后，掀起了近似于社会现象级的热潮。而 38 年之后，以 1974 版《宇宙战舰大和号》为基础的全新重制 TV 版《宇宙战舰大和号 2199》再次播出。故事描述了在地球遭到了异星人加密拉斯的入侵。大气污染，海水蒸发，距离彻底灭亡仅剩一年时间。而在这危急存亡之刻，来自遥远的异星“伊斯坎达尔”的使者给绝望中的地球带来了生存下去的希望，为了前往 16 万光年以外的“伊斯坎达尔”取回可以拯救地球的污染净化系统，宇宙战舰“大和”号踏上了征途。



◀原作还原度极高，令粉丝们感动不已的大和号战斗动画。




機動戦士ガンダム
閃光のハサウェイ

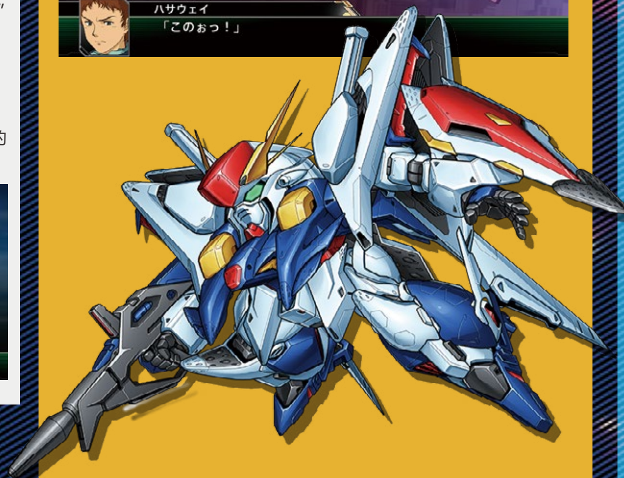
# 机动战士高达 闪光的哈撒韦

机动战士ガンダム
闪光のハサウェイ

**时间：1989年**

《机动战士高达 闪光的哈撒韦》是富野由悠季原作的小说作品，作品描述了在夏亚之乱的 12 年后的 UC0105 年，地球联邦军英雄舰长布莱德·诺亚之子哈撒韦投身反联邦运动的故事。由于小说作品不像 TV 作品那样有表现限制，因而本作的故事十分阴沉致郁。



クロスアンジュ
天使と竜の輪舞

# Crossange 天使与龙的轮舞

クロスアンジュ
天使と龙の轮舞



**播放时间：2014年**

《Crossange- 天使与龙的轮舞》是 SUNRISE 和 KINGRECORD 联合制作的全 25 集 TV 动画，描述了未来世界，人类掌握了被称为“玛娜”的魔法力量，并凭借“玛娜”构筑了理想社会。然后人类之中一部分不会使用“玛娜”的异常个体，则被称作“无魔者”以怪物看待，强制性与社会隔绝。大国“密斯鲁奇皇国”的公主安洁丽泽在 16 岁生日那天其“无魔者”的身分遭到暴露而沦为阶下囚，被流放到边境小岛参与讨伐威胁人类社会的“龙族”的战斗，在不断的战斗中，安洁丽泽逐渐发现这个世界的真相。







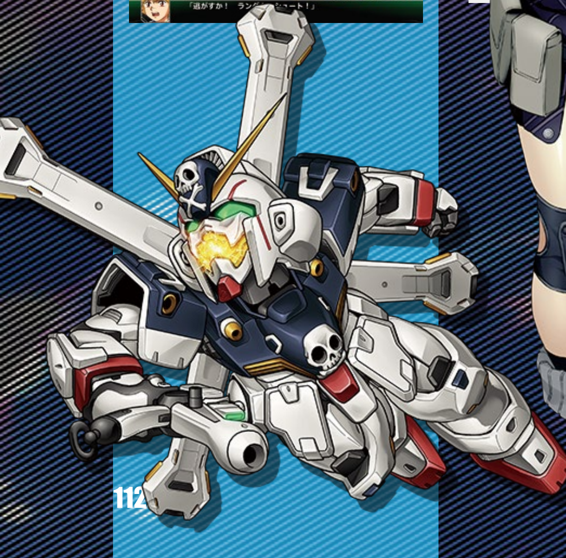

## 机动战士海盗高达系列

包括《机动战士海盗高达》（机动战士クロスボ-ン·ガンダム）、《机动战士海盗高达 骷髅心》（机动战士クロスボ-ン·ガンダム スカルハ-ト）、《机动战士海盗高达 钢铁的七人》（机动战士クロスボ-ン·ガンダム 钢铁の7人）

时间：1994年（海盗高达）、2002年（骷髅心）、2006年（钢铁的七人）

“《机动战士海盗高达》系列”是长谷川裕一执笔的漫画作品，描述了在《机动战士高达F91》结束10年之后，西布克，塞西莉两人与邂逅的少年托比亚在木星圈和木星帝国战斗的故事。《钢铁的七人》则是《海盗高达》的续集，描述了在和木星帝国决战3年之后，托比亚阻止木星帝国残党准备发动的毁灭地球的“神之雷”计划的故事。而《骷髅心》则是《海盗高达》和《钢铁的七人》之间的外传短篇故事集。《机动战士海盗高达》在2005年的《第2次超级机器人大战α》中已经有过参战，而《骷髅心》和《钢铁的七人》是本作首次参战。





## 真魔神ZERO VS 暗黑大将军

真マジンガ-ZERO vs 暗黑大将军

时间：2013年

《真魔神ZERO VS 暗黑大将军》是以永井豪原作《魔神Z》为基础，由脚本田畑由秋和作画余湖裕辉合力打造的《真魔神ZERO》的续篇，2012年开始在漫画杂志《チャンピオンRED》上开始连载。正如标题，本作的最大反派就是大魔神的宿敌——率领7个军团企图毁灭世界的“暗黑大将军”。本作吸收了过去作品的精华，描绘了全新的魔神Z的觉醒传说，是一部追求爽快性与娱乐性的超热血作品。




## 原创机体与角色

原创机体和角色也是每一部《机战》必不可少的要素之一。本作的男女主角、声优、原创机体都已经公开。本作的角色设定是来自“《魔装机神》系列”的画师渡边亘，而机体设定则由以《武装机甲》而被机器人爱好者们所熟悉的清水荣一老师负责。

### 梵格雷

ヴァングレイ

机体设计：清水荣一

第三特殊战略研究所所开发的对异星人战用试作机动兵器，以高机动，重装甲，高火力等诸多要素作为设计概念。是将各种装备塞入了现存机体框架中而急忙建造出来的机体。



### 如月千岁

キサラギ チトセ

CV：神田朱未

角色设计：渡边亘

和桐本拓哉同为第三特殊战略研究所防卫队队员，然而并没有什么实战经验。性格认真开朗，常常能够带动周围的人变得愉快起来。







### 丛云总司

ムラクモ ソウジ

CV：桐本拓哉

角色设计：渡边亘

月面特殊战略研究所防卫队队员。不管碰到什么事都会以积极的态度应对，是个意志坚强的人。同时作为机动兵器驾驶员的能力也受到一直认可。

## 特别参战机体

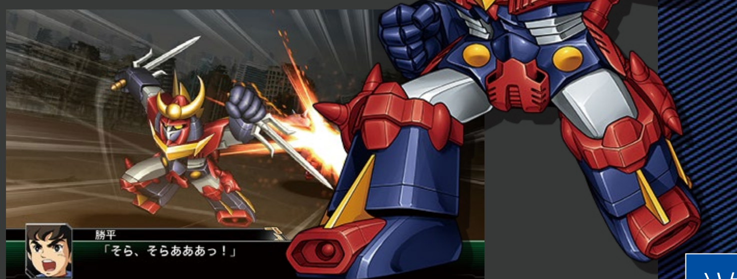
### 魔神皇帝G

マジンエンペラ-G






# 其余参战作品简介

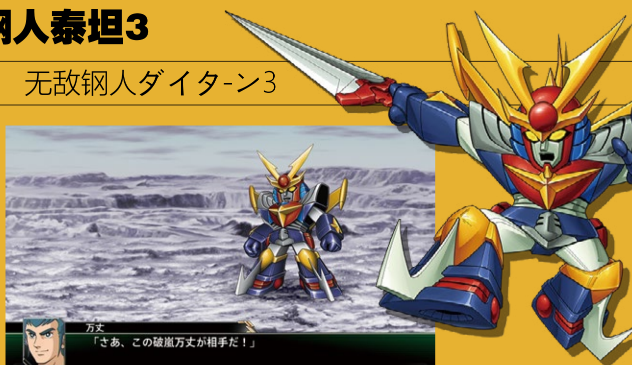



## 无敌超人神宝3

无敌超人ザンボット3

**时间：1977年**

由富野悠由季担任总监督，诞生于超级机器人动画黄金年代的70-80年代的名作。为了抵抗来自异星的侵略者，主人公神胜平及其家族“神family”驾驶祖先留下的巨大机器人神宝3开始了战斗。本作有不少诸如因为战斗导致了无辜平民的死亡，主角一行受到非难之类的在一般超级机器人动画中不常见的负面情节，在当时引起了不小的反响。

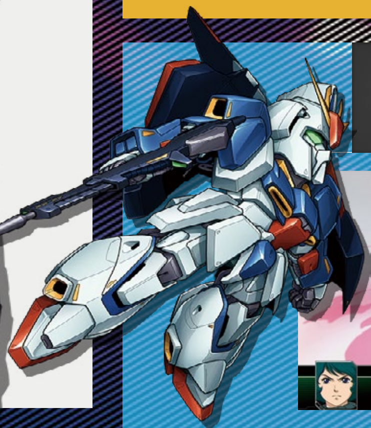



## 无敌钢人泰坦3

无敌钢人ダイタ-ン3

**时间：1978年**

继《无敌超人神宝3》后富野悠由季执导的又一名作 本作一反神宝3的抑郁氛围，风格明快利落。主角破岚万丈的酷男形象再加上家财万贯且有着得力的管家和美女部下，以及泰坦3的可变式机体设定，获得了爆棚的人气，日后也成为“《机战》系列”登场作品中的常客之一。





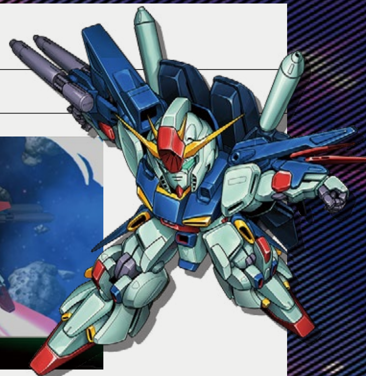

## 机动战士高达Z

机动战士Zガンダム

**时间：1985年**

描述了《机动战士高达》中一年战争结束7年之后爆发的“泰坦斯之乱”，大幅扩展《机动战士高达》所开创的宇宙世纪世界观，因而是整个高达系列中的不朽名作之一。2005~2006年由富野悠由纪监督的剧场版三部曲对世界观和剧本再次进行了很多的补充和解释。



## 机动战士高达ZZ

机动战士ZZガンダム

**时间：1986年**

作为《机动战士高达Z》的续篇，故事紧接前作结尾，描述了一群以性格开朗活泼的主人公捷多为中心的少年少女，对抗哈曼领导的新吉恩军的故事，故事氛围比起前作轻松不少。ZZ高达在本次《机战V》中的出场也是多年之后再度回归“《机战》系列”。

预定于2017年3月发售的SR超合金玩具系列，本次在《超级机器人大战V》中首次次登场的原创魔神系机体，以大魔神（グレ-トマジンガ-）为基础设计，然而性能得到了大幅加强。背部装备着皇帝飞翼（エンペラ-オレオ-ル），同时还装备有大粉碎拳（グレ-トスマッシャ-パンチ）和皇帝剑（エンペラ-ブレ-ド）等多种武器，驾驶员是剑铁也。



## 机动战士高达 逆袭的夏亚

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

**时间：1988年**

1988 年上映的剧场版高达作品，是描写阿姆罗和夏亚这对宿敌恩怨的完结篇，作品对于角色性格的细致刻画令这二人的形象更为完整，而本作 MS 战斗场景的编排和作画水准，更是堪称日本机器人动画中的巅峰。





## 机动战士高达 SEED DESTINY

机动战士ガンダムSEED DESTINY

**时间：2004年**

高达系列进入新世纪以后最受欢迎的作品《机动战士高达 SEED》的续篇，描述了前作结束 2 年后地球联合和 ZAFT 之间再度爆发的战争。与前作相反，本作以处于 ZAFT 一方的主角飞鸟真的视点和立场来描述战争，描述了不同角色有着不同的正义与信念这点，在观众中受到了颇多反响。





## 剧场版 机动战士高达OO-先驱者的觉醒-

机动战士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-

**时间：2010年**

2010 年上映的剧场版，是 2007 年 ~2008 年之间播出的《机动战士高达 OO》系列的完结篇。本作延续了 TV 版“人类的革新”这一主题，通过描绘主角一行联合全世界，与来袭的异星生物 ELS 的战斗，最终揭示了贯穿整个系列的核心“依欧利亚计划”的真相。





## 机动战士高达UC

机动战士ガンダムUC

**时间：2010年**

改编自福井晴敏的小说原作的高人气长篇 OVA 作品，全长达 7 章，以在夏亚之乱 3 年后，多派势力争夺藏匿着号称足以颠覆地球联邦的秘密的“拉普拉斯之盒”为主线，对宇宙世纪世界观进行了补充和再解释。







## 剧场版 机动战舰抚子-暗之皇子-

机动战舰ナデシコ-The prince of darkness-

**时间：1998年**

1996 年的 TV 动画名作《机动战舰抚子》的后日谈的剧场版续作。与原作轻松明快的风格不同，剧场版的氛围压抑阴沉，化身为复仇鬼的前作主角天河明人更是令人印象深刻。





## 真盖塔 世界最后之日

真（チェンジ!!）ゲッタ-ロボ 世界最后の日

**时间：1998年**

“《盖塔》系列”第一部 OVA 作品，也是 Bandai Visual 的 15 周年纪念作品，本作剧情为原创，与《盖塔》原作没有关联，描述了以流龙马，号等战士们抵抗入侵地球的未知生命体“Invader”的壮烈故事。



## 真魔神冲击Z篇

真マジンガ-冲击！Z编

**时间：2009年**

在永井豪原作《魔神 Z》基础上，追加了许多新设定和角色的重制版魔神 Z 的 TV 动画，刻画了一段热血爽快，令人耳目一新的全新魔神 Z 传说。



## 全金属狂潮系列

包括《全金属狂潮》（フルメタル・パニック！）、《全金属狂潮 校园篇》（フルメタル・パニック？ ふもっふ）、《全金属狂潮 The Second Raid》（フルメタル・パニック！ The Second Raid）、《全金属狂潮》（原作小说版）






**时间：1998年（原作小说），2002年（TV动画第一季），2003年（校园篇），2005年（TSR）**

《全金属狂潮》是贺东招二于 1998 年开始创作的以 90 年代架空冷战背景作为世界观的轻小说，动画版从 2002 年到 2005 年总共制作了 3 期，描述了精英佣兵相良宗介被组织派遣到日本，以高中生身分保护因其特殊能力而成为世界各国谍报机关目标的少女千鸟要，从而引发了一连串的故事。作品严肃与爆笑要素并存，人气很高。小说原作于 2010 年正式完结连载，但是动画在第三季"The Second Raid"后便杳无音信。在广大 FANS 们苦苦期盼了整整 10 年之后，《全金属狂潮》动画第四季《全金属狂潮Ⅳ》终于于 2016 年 10 月 22 日公开，预定将于 2017 年秋季开始播放，对于作为粉丝的笔者来说，"有生之年"系列终于又能迎来一个希望（撒花）。

## 福音战士新剧场版系列

包括《福音战士 新剧场版 ：序》（ヱヴァンゲリヲン新劇場版 ：序）、《福音战士 新剧场版 ：破》（ヱヴァンゲリヲン新劇場版 ：破）、《福音战士 新剧场版 ：Q》（ヱヴァンゲリヲン新劇場版 ：Q）



**时间：2007年（序）、2009年（破），2012年（Q）**

福音战士新剧场版是对 TV 动画《新世纪福音战士》进行再构筑的重制作品，标题去掉了"新世纪"三个字，而且从"破"开始，剧情发展开始逐渐和旧 TV 动画有了很大的区别，加入了全新的角色、机体和对剧情设定的诠释。本系列预定制作 4 部，第三部"Q"已于 2012 年上映，而第四部目前仍然遥遥无期，可谓另一个"有生之年"系列。



# 初回特典及限定版

《超级机器人大战 V》的初回特典已经公开，除了作为惯例的资金和强化部件之外，还包括"《机战》系列"著名的原创机体"凶鸟"和"古伦加斯特"，估计能吸引不少老玩家的情怀吧。另外如果玩家要购买下载版的话，请注意初回特典必须在 3 月 23 日之前购买游戏才能获得。

## 特典1

特典 1 就是传统的资金和强化部件奖励了，本作会提供一个特别关卡"スペシャルスタ－タ－・パック"，完成此关卡可以获得游戏初期用来获得资金和强化部件的奖励。包括：资金 100000、TacP（タックポイント）1000、强化部件 V サ－キット（移动力＋1、武器攻击力＋200、地图武器以及射程 1 以外的武器的射程＋1）和量子コンピュ－タ端末（各种特殊效果发生概率 +10%，特殊效果包括命中率・回避率・会心一击率・特殊回避发动率・盾牌防御率等）。

## 特典2

特典 2 将是一款 PS4/PSV 用的《超级机器人大战 V》原创角色和机体桌面主题。



※テーマのデザインはイメージです。

## 特典3

特典 3 是一份从游戏序盘开始就可以使用超级机器人大战 25 周年纪念特殊参战机体和驾驶员的下载码，在《超级机器人大战》本篇剧情第 2 话之前就输入下载码的话，便可以提前在初期使用超级机器人大战系列的著名原创机体"凶鸟"（ヒュッケバイン）和"古伦加斯特"（グルンガスト），并且这两台机体设定和"《原创世纪》系列"中略有不同，驾驶员分别是威尔塔布·提克斯特（ヴェルタ－ブ·テックスト CV ：金本凉辅）和夏洛特·赫斯丁（シャルロッテ·ヘイスティング CV ：照井春佳），同时还能获得强化部件 V アグレッサ－（武器攻击力＋100、命中补正＋20、会心补正＋20）和 V ディフェンサ－（最大 HP ＋500、EN ＋50、装甲＋100、运动性＋15。）

另外第 2 话结束后会追加外传剧本“结成、特别编成チ - ム”，完成此剧本的话还能获得资金 50000、TacP 500、强化部件バリア・フィ - ルド（全部攻击伤害减轻 1000 的护盾，护盾发动时 EN-5）。




古伦加斯特

凶鸟




夏洛特·赫斯丁

威尔塔布·提克斯特

## 期间生产限定版

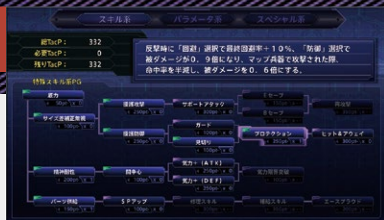
本次《超级机器人大战 V》还将发售“超级机器人大战 25 周年纪念 期间限定生产版 プレミアムアニソング＆サウンドエディション”，这款限定版的封面与普通版不同，同时还将附带一张动画歌曲的原声碟，其中总共收录了 35 首出自《超级机器人大战 V》参战作品的经典动画歌曲。价格分别为 12600 日元 /11600 日元（PS4/PSV）。




# 游戏系统相关情报一举公开

本作在系统方面并没有太大的变化，对于《机战》系列”的老玩家来说可以很快上手，另外值得注意的是本作在战场地图方面恢复了类似《原创世纪》系列”的 45°斜视角 3D 地图和机体单位模型的设计。不再是前两作那种被玩家诟病的“2D 平面地图大头贴机战”了。

## ◆ 技能生产系统



▲TacP除了用来开发和生产技能外，还可以开发提升驾驶员的基础能力和地形适应能力的技能，总共有10种，同样完成开发之后就可以大量生产。

本作新增了名为“TacPoint”（简称 TacP）的全新资源种类。战斗中只要击破敌人就可以获得 TacP，和资金一样为全部队共享，是用来提升驾驶员能力和习得技能的必需资源。在战前整备界面中，玩家可以消耗 TacP 来开发新的特殊技能，技能开发部分采用了技能树系统，高级技能需要先开发出相应的低级技能才能开发。已经开发完成的技能只要继续消耗 TacP 就能大量生产并分发给驾驶员装备。

►除此以外，还有一些特殊技能需要在游戏中达成某些特殊条件后才能解锁开发，同样开发后也可以大量生产。



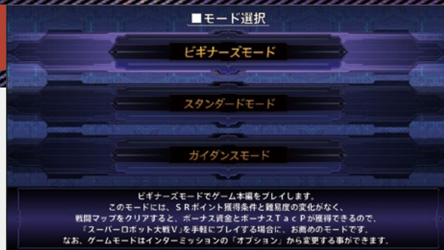
## ◆ EX行动系统





战斗中我方各单位在达成某些条件（击坠敌人、升级、我方总击坠数达到 10 的倍数）时 其 EX 计量槽就会上升（最大为 10），战斗中可以消耗 EX 计量槽发动 EX 行动，包括无视地形的高速行动、无视特殊防御效果的攻击、必定发动会心一击、击破敌人后追加行动一次等。另外战舰单位除了 EX 行动之外，还可以发动包括紧急回收周围受损的我方单位、提升周围我方单位气力和 EX 计量、回复周围我方单位行动回数等独有的“EX 指令”。玩家需要根据战场状况，活用这些 EX 行动来顺利击破敌人。

## ◆ 游戏模式选择




除了在设定上沿袭了《机战》系列”传统的标准模式（スタンダードモード）之外，本作还新增设了初学者模式（ビギナーモード）和教学模式（ガイダンスモード），初学者模式没有 SR 点数的设定，难度固定为 normal，每关完成后可以获得额外的资金和 TacP 奖励。而教学模式则是让初学者玩家学习游戏的基本操作和基础知识的短篇剧情关卡。标准模式和初学者模式可以在整备画面的选项中自由切换。

## ◆ 辅助工作系统



从机战 Z2 延续下来的让未出击的后备队员也能发挥作用的“辅助工作”（サブオーダー）系统在本作也继续得以保留。本作的辅助工作系统的项目依然分为训练（获取 TacP）、巡逻（提高击坠数）、模拟战（获得经验）、资金筹集（获取资金）四项，每个项目最大可以派遣 5 名队员参与。

# AKIBA'S BEAT



作为“《秋叶原》系列”的最新作，本作的风格与前作相比却是大有不同。战斗风格与“《传说》系列”如出一辙，而故事的设定却更偏向于“《女神异闻录》系列”。本作的流程很长，而且角色支线很丰富，收集要素里更是有符合时下最流行的抽卡要素，也因此，想要白金本作，可是需要花费不少的时间。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

● 本文对应游戏版本：1.01版本
●通关真结局所需时间：40小时左右　●白金时间：60小时以上

| PS4 | |
|---|---|
| 秋叶原之击 | Acquire |
| AKIBA'S BEAT | 角色扮演　日版 |
| 2016年12月15日　本地1人 | 无对应周边 |
| 售价为6200日元 | |

## 系统详解

本作的难度分为“简单（イ-ジ-）”、“普通（ノ-マル）”、“困难（ハ-ド）”、“妄想（イマジン）”四种。

由于本作的奖杯没有难度要求，同时也不会对经验值、金钱以及掉落品几率造成影响，所以各位可以选择适合自己的难度来进行游戏。游戏难度在战斗以外的时候可以随时更改。

### 操作指南

| 日常探索 | |
|---|---|
| 键位 | 功能 |
| ○ | 确定/攻击 |
| × | 跳跃 |
| □ | 打开地图 |
| △ | 打开菜单 |
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| 方向键 | 选择项目 |
| OPTIONS | 暂停 |

| 战斗 | |
|---|---|
| 键位 | 功能 |
| ○ | 普通攻击/（长按）发动妄想模式 |
| ×/左摇杆+×/右摇杆 | 使用技能 |
| □ | 防御 |
| □+左摇杆 | 左右滑步/突进/后退 |
| □+× | 跳跃 |
| △ | 打开菜单 |
| 左摇杆 | 面对着目标敌人前后移动 |
| L1+左摇杆 | 在战场自由移动 |
| L1 | 切换至最近的目标 |



| 战斗 | |
|---|---|
| 键位 | 功能 |
| R1 | 查看目标敌人的讯息 |
| R1+右摇杆 | 任意切换目标 |
| 方向键 | 切换操作角色 |
| OPTIONS | 暂停 |

### 存档点

在本作里，游戏进度的存档只能够通过存档点来进行，玩家无法在日常探索或者攻略迷宫的时候随时进行存档。

存档点还有回复效果，碰触存档点之后角色的HP和SP就会回复至全满的状态。



## 地图

在移动时按下□键就能够打开地图确认各地区的信息。在地图上会标注有存档点、主线流程目标、支线剧情触发点等图标，这对完成支线很有帮助，因为只有在有支线出现的时候画面左边的解说里才会有支线（サブイベント）的图标解说，当玩家完成支线或者是当前没有支线的时候这个解说就会消失。

同时，在秋叶原里移动的时候，还可以按下△键直接在各个区域进行移动，移动目的地是各区域的存档点所在地。




## 商店

ショップ

在秋叶原里出现的商店共分为四种。

道具商店（アイテムショップ）专门贩卖消耗类的道具。

服装店（アパレルショップ）专门贩卖服装、部位防具以及饰品，其中各店铺贩卖的饰品类型不尽相同，每个章节都会追加新的商品。




电子部件商店（パソポンショップ）专门贩卖电子部件，和服装店一样，每个章节都会追加新的商品。

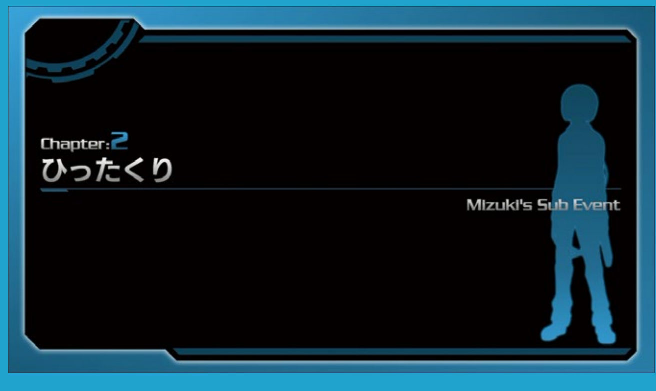
卡片商店（カードショップ）专门贩卖卡片。

## 角色支线

サブイベント

需要注意的是，辅助角色也有支线，想要触发辅助角色的支线的话就必须把该角色从队伍中换下来或者换上去（在菜单页面的辅助角色一栏按下 L1/R1 键）。

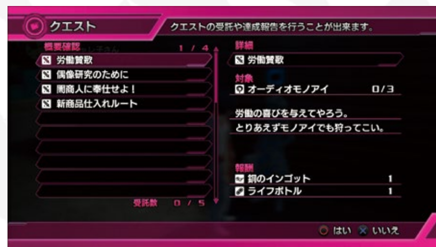
角色支线的进度可以在菜单的“イベントリスト”→“サブイベント”中进行查看。




## 委托

クエスト

在“ジャンク通り”和シャレ子对话可以接受委托，总共有 50 个委托。1 次最多可以接 5 个委托，委托的内容为打倒特定对象的敌人，完成任务后可以获得回复道具和换钱用的“インゴット”类道具（专门用来卖了换钱的道具）。




委托的完成情况可以在菜单的“レコ - ド”→“クエストレコ - ド”中进行查看。

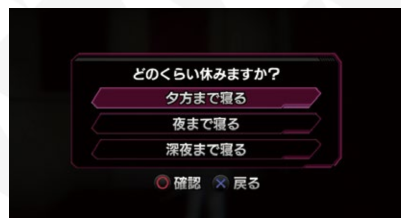
## 地下斗技场



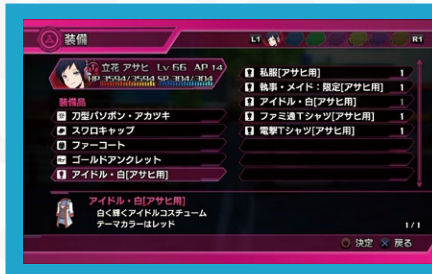

完成ナナ的角色支线之后就可以挑战地下斗技场。斗技场分为个人战和团体战两种类型，在战斗里可以任意使用道具，战斗胜利后还能够获得经验值奖励和道具奖励。

## 昼夜更替

在游戏进行到终盘的时候，就能够在家里调查床铺来进行昼夜的更替，这会影响到部分支线的出现以及部分商店的出现。可选择的时间为白天（昼）、黄昏（夕方）、晚上（夜）、深夜四个时段。




## 装备




在装备页面里玩家可以更换角色的头部防具、服装和饰品，在战斗里无法更换装备。同时在装备页面里玩家还能够给角色更换从 DLC 里获得的服装。

## 电子部件

パソポンパーツ

电子部件分为五类，分别为主板（マザボ）、CPU、显卡（グラボ）、硬盘（HDD）、内存（メモリ）。其中除了内存之外，其他部件大多数都为通用部件，在游戏终盘时可以通过其他途径来获得各个角色专属的最终部件。

每一类的部件所影响的因素都不一样。

主板影响电子部件的装备等级，主板等级越高，可装备的部件范围也就越丰富。在更换主板时需要重新装备其他的部件。

CPU 影响 AP 上限，CPU 等级

**TIPS** 最强装备：各个角色的最强装备可以在通关后的隐藏迷宫“名も无き妄想宫”的宝箱里获得。

越高，AP 上限越高，在战斗时可连携的次数也就越多。

显卡影响妄想模式的阶段上限，其中第五个阶段为最终形态。

硬盘影响可同时装备的音乐数量。

内存影响角色的物理攻击和魔法攻击。

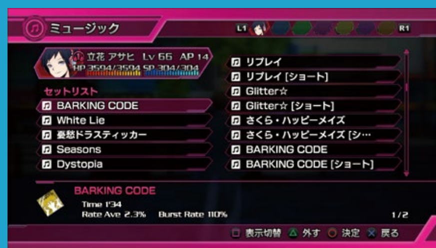


## 音乐

ミュ-ジック

在音乐页面里玩家可以设定各个角色在发动妄想领域时所使用的曲目。各个曲目大多通过完成主线获得。

一位角色一开始可以装备一首音乐，最高上限为五首。每首音乐分为一般长度和缩短版本（ショ-ト），缩短版本的 Burst Rate 增长率更高，但是Rate Ave的数值为零。

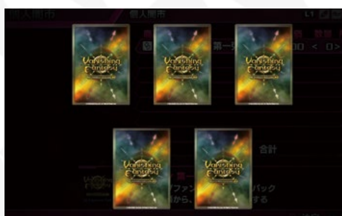


信息栏说明文里，Time 代表曲目的时长，会影响到妄想领域的时间上限；Rate Ave 代表每一次攻击会增长的 Rate 槽；Burst Rate 代表当音乐进入高潮之后会叠加到 Rate 槽之中的数值。

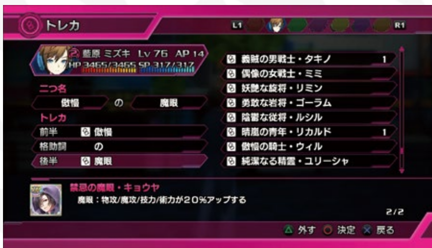
## 收集卡片

トレカ

剧情进行到一定程度之后就会开启收集卡片系统，在卡片商店里花 5000 日元可以抽卡，一次可抽 5 张，稀有度从低到高分别为 C、N、R、SR、UR。



在游戏里共有 2 种卡组，1 种是在商店里就可以买到的“ヴァニファン”，分为三弹，第三弹需要完成ヤマト的支线才会出现。1 种是“アキバズビ-ト”，需要完成アケミ的支线后才会出现，这套卡组只能在“董のエデン”里购买。



每张卡片都有前半和后半 2 个技能，每个角色可以装备两张卡片，可以分别获得两张卡片的前半技能和后半技能共 2 个效果。稀有度越高的卡片技能越好。

## 辅助角色

サポ-トキャラ

在流程里，有部分角色会以辅助角色的身分加入队伍，将她们设定为辅助角色之后可以在迷宫里获得各种各样的提示，当附近有宝箱、敌人或者是区域出入口时，



在画面左上角会出现他们的提示语音和文字。

同时，每个角色有不同的辅助效果，会在战斗里带来各种各样的好处。

在菜单页面里将图标移动至右侧的辅助角色一览后，按下 L1 键或者 R1 键就可以切换辅助角色，按下△键可以确认该角色的辅助效果。

## 角色参数

在菜单页面直接查看角色讯息的话可以确认他们的各种参数。

| 参数名 | 效果 |
| --- | --- |
| 物攻 | 影响物理攻击的伤害输出 |
| 魔攻 | 影响魔法攻击的伤害输出 |
| 物防 | 影响物理攻击对角色的伤害 |
| 魔防 | 影响魔法攻击对角色的伤害 |
| 技力 | 影响物理攻击将敌人打出硬直的几率 |
| 体力 | 影响物理攻击让角色产生硬直的几率 |
| 术力 | 影响魔法攻击将角色打出硬直的几率 |
| 知力 | 影响魔法攻击让角色产生硬直的几率 |
| 敏捷 | 影响逃走所需时间和使用道具后的冷却时间 |
| 幸运 | 影响暴击率 |
| AP | 影响角色行动连携次数 |



## 战斗

### PART1 遇敌

在迷宫里，玩家与敌人接触之后就会切换到战场来进行战斗，而根据接触方式的不同，会产生 3 种不同的效果。




直接接触敌人的话会以敌人和我方两边分开的状态进入战斗，不会对敌我双方造成影响。

角色在地图上攻击敌人成功后会进入先制攻击状态，这时候会以我方包围敌人的状态进入战斗，同时会减少全体敌人的一些 HP。

角色在地图上被敌人从身后接触的话会以被偷袭的状态进入战斗，这时候我方就会被敌人包围，同时减少我方全体的一些 HP。

### PART2 AP



战斗里角色状态栏右上的数字便是角色当前可用的AP。

在战斗时，普通攻击、使用技能和进行滑步都会消耗AP，1次攻击或者1次滑步会消耗1AP，当AP消耗完毕之后角色就无法继续攻击，不过可以进行移动。在经过约2秒之后所消耗的AP就会恢复至最大值。

电子部件的CPU会影响AP的上限。

## PART3 普通攻击



在战斗里按○键可以使用角色的普通攻击，普通攻击分为通常攻击、移动攻击、上攻击和下攻击四种形式。

通常攻击就是只按○键进行攻击。

移动攻击是左右推动左摇杆的同时按○键进行攻击。

上攻击和下攻击是上下推动左摇杆的同时按○键进行攻击。

普通攻击会消耗角色的AP，不过可以回复角色的SP，回复量较少。

## PART4 技能（スキル）



在战斗里，利用左摇杆＋×键或者右摇杆可以让角色发动技能，玩过《传说》的玩家对此一定不会感到陌生。1个角色最多可以装备8个技能。

技能通过升级来获得。使用技能不仅仅需要消耗AP，还会消耗SP。SP的上限通过升级来提升，通过使用道具或者是普通攻击来进行回复，部分装饰品或者是モエ的辅助技能也可以回复SP。

## PART5 妄想模式（イマジンモード）与妄想领域（イマジンフィールド）

画面左下角的圆形槽便是妄想槽（イマジンゲージ），在战斗里通过攻击可以积攒妄想槽。妄想槽分为几个阶段（阶段上限可以通过电子部件来提升），在攒满一个阶段之后，使用技能后长按○键就可以进入妄想模式，这时候操作角色就会进入妄想状态，进行攻击也不会消耗AP。在妄想模式结束之后妄想槽才会继续进行积攒。



在妄想槽攒满了之后使用技能后长按○键就可以进入妄想领域，进入妄想领域之后我方所有角色都会进入妄想状态，同时可以积攒Rate槽，提升攻击输出的倍率。

## PART6 EX技能（EXスキル）

在角色解锁了EX技能（在62级即可解锁）之后，进入妄想模式或者妄想领域之后，使用可以连携EX技能的术或技，在目标身上出现粉红图标后长按○键即可发动强有力的EX技能。

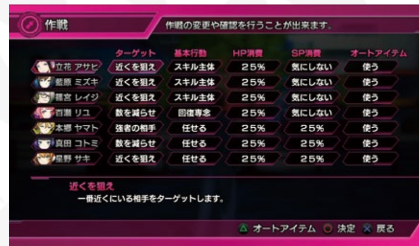
需要注意的是，EX技能会消耗SP，如果SP不够的话，就算进入了妄想模式或者妄想领域也无法发动EX技能。



## PART7 作战

在菜单的“作战”页面可以调整各角色的战斗行动。

タ-ゲット为攻击目标，基本行动为在战斗时的行动倾向，HP消费为当HP低于所设定的数值时就会进入防御状态，SP消费为当SP低于所设定的数值时就不会使用技能，オ-トアイテム为是否开启自动使用道具，在每个角色的图标上按下△键就可以设定该角色会在什么情况下使用什么道具。



## 攻略要点

●**主线**：剧情的主线基本在地图上都有提示，来到地图的指定地点即可触发主线。如果在秋叶原的地图上找不到主线提示的话就说明需要玩家去到指定妄想迷宫，至于需要去到哪个妄想迷宫，在地图页面的上会有文字说明。

●**支线部分**：在每个章节里都有着为数众多的角色支线，和上面的系统说明部分一样，当有支线出现的时候，在地图页面的图标里就会出现支线（サブイベント）的图标解说。

而需要注意的是，部分角色支线需要将一些辅助角色换上来或者换下去之后才会触发，例如コトミ的支线大多都是需要把ヨシノ换成辅助角色后才会出现支线提示，而モエ和カナタ则是需要把他们从辅助角色上换下来才能出现支线提示。



## 通关后

## PART1 通关后的新要素

直接读取通关存档的话就会返回到最终BOSS战前的秋叶原，可以让玩家继续进行游戏探索。这时候会有新出现的支线和隐藏迷宫“名も无き妄想宫”。シャレ子的委托也可以选择在这个时候统一完成。如果完成了ナナ的支线的话，可以在“中央通り·北”的西北部挑战斗技场，同时还能利用斗技场来刷钱和经验。

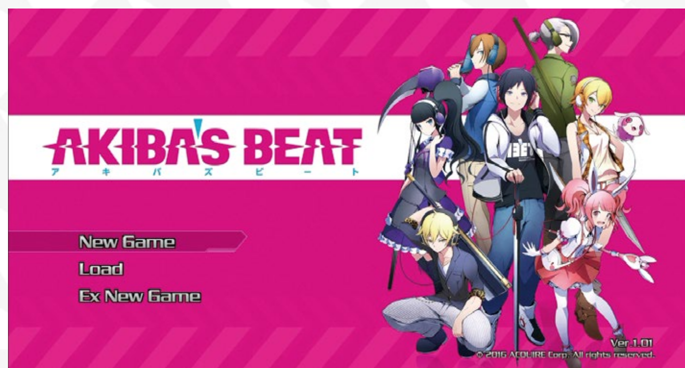
TIPS 如何轻松完成委托：找到目标敌人出现的区域或者迷宫，来到该区域的出口，在出口进出后可以刷新该区域的敌人，可以一直刷直到出现自己要找的目标敌人。

## PART2 二周目继承

在通关之后在标题画面会出现“EX NEW GAME”的选项,读取有“★”号的存档之后就可以在继承上周目要素的情况下开始游戏。

继承的内容包括:

- 所有角色等级与学到的技能
- 装备、パソポン部件、消耗类道具、卡片、音乐CD等
- 所持有的金钱
- 游戏时间
- 敌人图鉴




# 奖杯说明

| 奖杯类型 | 奖杯名称 | 解锁方法 |
|---|---|---|
| 白金 | アキバズビ-ト | 解锁除该了奖杯之外的所有奖杯 |
| 铜杯 | チャプタ-01クリア | 流程奖杯,通关第1章 |
| 铜杯 | チャプタ-02クリア | 流程奖杯,通关第2章 |
| 铜杯 | チャプタ-03クリア | 流程奖杯,通关第3章 |
| 铜杯 | チャプタ-04クリア | 流程奖杯,通关第4章 |
| 铜杯 | チャプタ-05クリア | 流程奖杯,通关第5章 |
| 铜杯 | チャプタ-06クリア | 流程奖杯,通关第6章 |
| 铜杯 | チャプタ-07クリア | 流程奖杯,通关第7章 |
| 铜杯 | チャプタ-08クリア | 流程奖杯,通关第8章 |
| 铜杯 | チャプタ-09クリア | 流程奖杯,通关第9章 |
| 铜杯 | チャプタ-10クリア | 流程奖杯,通关第10章 |
| 铜杯 | チャプタ-11クリア | 流程奖杯,通关第11章 |
| 铜杯 | チャプタ-12クリア | 流程奖杯,通关第12章 |
| 铜杯 | チャプタ-13クリア | 流程奖杯,通关第13章 |
| 铜杯 | チャプタ-14クリア | 流程奖杯,通关第14章 |
| 铜杯 | チャプタ-15クリア | 流程奖杯,通关第15章 |
| 铜杯 | チャプタ-16クリア | 流程奖杯,通关第16章 |
| 银杯 | まだ见ぬ明日へ | 观看了真结局的过场动画 |
| 金杯 | 特別な存在 | 完成星野サキ的所有支线 |
| 银杯 | みんなを笑顔に | 完成百濑リユ的所有支线 |
| 银杯 | 名も无き英雄 | 完成本乡ヤマト的所有支线 |
| 银杯 | ひとり立ち | 完成真田コトミ的所有支线 |
| 银杯 | 见つけた答え | 完成筱宫レイジ的所有支线 |
| 银杯 | また3人で | 完成蓝原ミズキ的所有支线 |
| 铜杯 | マスコット | 完成ぴんくん的所有支线 |
| 铜杯 | 本当の私 | 完成铃森モエ的所有支线 |
| 铜杯 | お娘様へ | 完成西园寺ヨシノ的所有支线 |
| 铜杯 | ボクの正体 | 完成早乙女カナタ的所有支线 |
| 铜杯 | 里社会の住民 | 完成七尾ナナ的所有支线 |
| 铜杯 | シャレ子とは | 完成宇部シャレ子的所有支线 |
| 铜杯 | 今日の思い出 | 完成アケミ·エクスタシア的所有支线 |
| 铜杯 | 猫型メイド | 让娘田ミケ成为辅助角色,需要通关后完成支线 |
| 铜杯 | あざといメイド | 让アクワイアちゃん成为辅助角色,需要通关后完成支线 |
| 金杯 | 地下斗技场の霸者 | 通关了斗技场的所有等级 |
| 金杯 | 最强の仲间たち | 队伍全员的等级达到99级 |
| 铜杯 | トレカマスタ- | 拿到所有的卡片 |
| 铜杯 | パソポンマスタ- | 拿到所有的电子部件 |
| 铜杯 | アパレルマスタ- | 拿到了所有防具和饰品 |
| 银杯 | クエストマスタ- | 完成了所有的委托 |
| 银杯 | エネミ-マスタ- | 遇到过了所有的敌人 |
| 铜杯 | ビ-トマスタ- | 达成99连击 |
| 铜杯 | ダメ-ジマスタ- | 一次连击里的伤害值达到9999 |
| 铜杯 | レ-トマスタ- | 妄想领域的Rate突破500% |
| 铜杯 | お金持ち | 所持金钱达到100万 |
| 银杯 | 名も无き妄想 | 通关隐藏迷宫“名も无き妄想宫” |

## 奖杯综述

本作奖杯的非收集部分难度不大,接触过一些动作游戏或者是《传说》这类游戏的话完成起来也并不难,而且本作没有难度奖杯,全程开着最低难度也能够白金。本作的奖杯难在收集的部分,一般的道具收集还算好,只要把所有商店逛过一遍并且做完所有支线的话基本没什么问题,问题在于卡片的收集,这个纯粹看运气,没有个两三百万资金是很难集齐所有卡片的。

## 难点奖杯

### PART1 奖杯“まだ见ぬ明日へ”

要求是完成队伍6位角色、4位辅助角色和2位NPC的支线。其中队伍角色的支线各有8章,辅助角色和NPC的支线各有3章。

当达成真结局的条件后,在播放了ED曲之后就会出现一段将近一分钟的结局动画。

### PART2 奖杯“レ-トマスタ-”

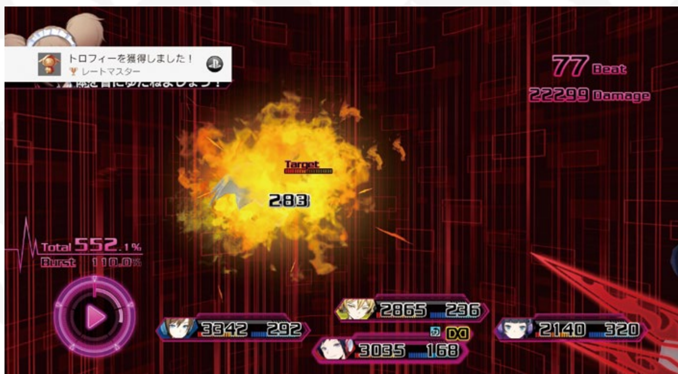
**手控角色**:アサヒ(Lv62以上,已经解锁EX技能)

**推荐歌曲**:BARKING CODE

在游戏终盘随便找1个BOSS,在游戏终盘,尤其是最终迷宫出现后,支线和委托里BOSS很多,不用纠结耐性和弱点任意选一个为目标,在开战前攒满妄想槽,开战后马上进入妄想领域,然后让アサヒ发动1次EX技能,技能演出结束后马上打开菜单让其他角色给アサヒ回复30%的SP,如此反复,争取在歌曲高潮来临前将Rate值攒至400%,进入高潮后会再叠加110%,之后就会马上在战斗里解锁奖杯了。

### PART3 奖杯“ビ-トマスタ-”

在ミズキ入队之后,在任意一场BOSS战里发动妄想领域,然后让ミズキ原地不断使用普通攻击就能轻而易举拿到了。如果技术好的话在ミズキ入队之前也能够达成99连击。




### PART4 奖杯“エネミ-マスタ-”

除了各个迷宫的杂兵敌人以及主线、支线、委托里的BOSS之外,还有随机出现的稀有敌人“铜モノアイ”、“银モノアイ”和“金モノアイ”。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 水无月 美编 NINA

通关时间：单周目25～30小时（四主角剧情全破80～100小时）
白金时间：不明（目前本游戏尚无白金记录）

| 沙加 猩红恩典 | | Square Enix | PSV |
|---|---|---|---|
| サガ スカーレットグレイス | | 角色扮演 | 日版 |
| 2016年12月15日 | 本地1人 | 无对应周边 | |
| 售价为6980日元 | | | |

# SaGa SCARLET GRACE

サガ スカーレット グレイス

在UCG409中的"特快专递"已经为大家介绍了《沙加 猩红恩典》的基本系统和奖杯列表。经过两个多星期的攻略，这款游戏给我的感受是"河津秋敏果然宝刀不老"，这真是款越玩越让人入迷的游戏。本作剧情构成非常复杂，庞大的分支和隐藏因素也给制作攻略带来了很大困难（顺便一提，本作的白金率至今还是0.0%，目前全世界尚未有人拿到"能够让加入的同伴全部加入"这个奖杯，我也尚在努力中）。由于本作自由度极高，不同的玩家攻略的顺序和触发的事件都有可能不同，所以本篇攻略基本是概括性的介绍四位主角的主线流程（当然其中也已经包括了不少支线剧情），攻略中的各种细节和条件与玩家实际玩到的状况有可能不同，关于这点还请大家谅解。至于一些条件尚不明确的隐藏要素，今后我们会为大家继续补完。



## ウルピナ篇

### 基本说明

ウルピナ篇的基本目的是复兴家族，守护国家，算是传统意义上的王道剧情。而且第一部分的"大地の蛇"剧情相对较为一本道，主角一行的行进路线被限制的比较死，也适合新手玩家熟悉系统。完成"大地の蛇"剧情后，就能在大地图上各个区域自由行动了。不过ウルピナ篇有一些对于流程有重大影响的选项，对于玩家来说可能会比较为难。

ウルピナ篇整体流程如下：

①完成第一部分剧情"大地の蛇"，主角回到ロニクム州，之后进入共通路线部分。

②在"不死鸟"和"緋の欠片"这两部分剧情中二选一完成。如果先进入ユシタニア州会触发不死鸟剧情（标志为不死鸟出现），如果先进入グラディオン州则会触发"緋の欠片"剧情（标志为触发和サーシャ的对话）。一旦触发了其中之一，在完成该篇剧情之前是无法再触发其他剧情的。

③完成"不死鸟"或是"緋の欠片"之一后，主角回到ロニクム州。接下来需要在"シグフレイ"剧情和②中未触发的剧情中二选一完成，触发"シグフレイ"剧情需要前往セレナイフ州，如果海边出现巨大蘑菇则表示进入"シグフレイ"剧情。

④无论③中的触发长篇剧情有没有全部完成，只要一进入③的部分，就可以直接从グラディオン州的

テスティカ港坐船前往帝都アスワカン，通过帝都アスワカン地下的传送器来到中央星神殿，迎接最后决战。如果③中的剧情没有全部完成或是我方队伍实力还不足，那么モンド会在前往アスワカン前提醒主角，不过玩家可以无视其劝告坚持前往アスワカン。另外如果③中选择了“シグフレイ”路线，那么到达中央星神殿后会有和“シグフレイ”的 BOSS 战，如果是其它路线那么则会直接进入最终 BOSS 所在地。

# 流程攻略

## 1 ロニクム州

在シルミニウム城，ウルピナ的父亲マクシミアス为了复兴帝国而带领军队前往帝都アスワカン，将治理领地的职责交给了ウルピナ和哥哥アントニウス，之后ウルピナ代表アントニウス前往领内各地巡视。先后前往北面的マリガン神殿，西北的キャスリン砦和西面的ルーグ村后回到シルミニウム城附近，会发现一个神秘的黑衣人逃出了シルミニウム城。随后进入シルミニウム城内对话，之后追踪黑衣人来到东北方的パルム城，见到城主パルム侯爵，但是没有任何收获只能离开。

前往シルミニウム城东面的イジュグ湿原，发现在这里有许多彷徨的亡灵，击败这些亡灵后可以追寻其无法超生的理由，如果选择“大いなる岩の邪気を断つ”旁边会出现名为ドリア岩的巨大岩石，前往此地会有三连战，不过敌人强度极高初期去打没有任何胜算。不过这个剧情是无关主线的支线剧情，无视亦可。此时会发生地震，地图北面会出现巨大的地洞，从地洞中出现了大地之蛇。ウルピナ前往大地の蛇处和其战斗。虽然击退了大地之蛇，但是领内各处已经发生异变，先前往キャスリン砦和土傀儡战斗。战斗回到シルミニウム城时发现城内也出现了魔物，继续战斗结束后发现アントニウス已经不见踪影。前往北面的マリガン神殿，发现了继母ヒルダ在这里帮忙收容难民，ウルピナ决定前往帝都向父亲求助。此时大地图上シルミニウム城周边也会出现魔物，不过并非强制战斗。

前往帝都最快的捷径是西北的キャスリン砦，然而这里已经被魔物占据，进行战斗后发现无法通行，因此ウルピナ决定绕道通过ユシタニア州前往帝都，而前往ユシタニア州有两条分支路线 ：




### 分支A

ウルピナ前往南面的ネクワ镇，然而却被镇长拦住不允许通行。之后前往镇北面，位于河边的船小屋，船小屋主人会借给ウルピナ一条船，ウルピナ乘船顺流而下来到南面的ピキニロ边境州。这片区域并没有什么强制剧情，从ピキニロ边境州的西面可以进入ユシタニア州。

### 分支B

ウルピナ决定通过ルーグ村西面的ツヴィーク塔前往ユシタニア州。要前往ツヴィーク塔必须通过一片被称为暗森的森林，这里会有强制战斗。战斗胜利后，ツヴィーク塔出现，在塔内还会有一场强制战斗。胜利后可以前往ユシタニア州了。

## 2 ユシタニア州




ユシタニア州被河流划分为东西两个区域，东侧区域连接着ピキニロ边境州，西侧区域有山贼之城グルモン城，两块区域通过上方的カール浤连接。建议先前往グルモン城。在通往グルモン城的鳄桥处发生剧情，见到了グルモン城的公主オグニアナ。在グルモン城会再次见到オグニアナ，她会加入成为同伴，是游戏初期非常得力的伤害输出人员。

进入フォモーワ城后，发现此地领主居心叵测企图软禁ウルピナ，ウルピナ决定通过城下的水道穿越フォモーワ城前往北面的ハイバーニア州。通过フォモーワ城下水道后会进行4连杂兵战，最后还要和BOSSフォモーワオクトパス战斗。胜利后进入ハイバーニア州。

## 3 ハイバーニア州

进入ハイバーニア州后，发现地图中央的静寂の杜被来自フォモーワ、マクリルカリ、ケオブラン三方势力的部队所监视着。地图中央静寂の杜原本是魔将军グウィネズ家的居城，只是由于本家势力衰落，三大分家势力争权夺利而不得安宁。这里和任意一家的部队对话并选择“押し通る”后就会发生战斗，之后还要和来自一支フォモーワ城的部队再次战斗。来到地图北面，大地の蛇再次出现，将之击倒。之后前往东面的マクリルカリ要塞，得到通行许可。在前往グラディオン州的关口处再次和来自フォモーワ的追兵战斗。胜利后前往グラディオン州。

## 4 グラディオン州

前往西北面的テスティカ，但是并没有找到前往帝都アスワカン的船只。之后在テスティカ会出现奇怪的钓鱼者，和钓鱼者对话，入夜后他会带着船只出现。乘坐船只前往帝都アスワカン。

**注意** ：由于前往帝都アスワカン后在完成相应剧情之前无法返回先前的地图，而帝都アスワカン会有难度很高的连续战斗，为了防止卡关最好提前留一个在グラディオン州的记录。

## 5 帝都アスワカン

这里大地之蛇再次出现，和与其交战的军队对话之后会展开 4 连战，难度比较高。第二战中出现的敌人パワーデビル的即死技威胁很大。第四战的大地之蛇吃各种异常状态，本身倒不是特别难对付。战斗结束后ウルピナ见到了父亲マクシミアス，获得了“皇帝の大锯”，但很快和父亲又失散了。之后ウルピナ见到了哥哥アントニウス的婚约者，魔将军グウィネズ家长女エリセド 选址“イヤだ！一緒に来て！”和“一緒にいたいよ！”后エリセド会加入。乘坐先前的渡船回到グラディオン州的话，神秘摆渡人ヨーマン会加入。

TIPS 打破帝都アスワカン地下的龙蛋后会出现敌人ドラゴンルーラー，击破后有一定几率掉落武器“伤すんだ龙枪”，不仅带有固有技能“下り飞龙”，还可以通过锻造屋强化为强力武器“龙枪ゲイボルグ”。

## 6 ロニクム州

回到シルミウム城，之后前往进入パルム城发生剧情，再次进入之后便可以通过前往セレナイフ州。

## 7 セレナイフ州

前往西面的ゼーニャ港口，发现アントニウス被一群神秘人带进了港口坐船离开。ウルピナ想要追赶上去，然而却发现没有航海士无法开动船只。第二次进入ゼーニャ港选择“航海士を探す”后，可以前往南面的迷宫。进入迷宫后经过四次战斗后找到航海士。再回到ゼーニャ港，之后可以坐船前往イルフィー海。

**注意**：到达セレナイフ州之后，可以考虑优先前往リーア边境州触发ウルピナ习得二刀流的支线剧情，ウルピナ习得二刀流后实力大幅度上升对之后攻略十分有利。进入セレナイフ州后，前往北面的ニーペロ港会出现选项，选择“二刀流を身に付ける”后就可以前往リーア边境州。到达リーア边境州后，先后前往ベタンソス、フェロル、コルーニャ、ムロス、アロウサ、ポンテベドラ等几个城镇打听情报，最后在ビゴ镇会出现选项，选择“強くなりたいだけ”。再前往北面的妖精の茧，进入之后发生剧情可以习得称号“二刀の新锐”，之后ウルピナ就可以装备二刀流，并且习得二刀流的专用特技。

## 8 イルフィー海

首先进入ニューワイズ镇和ルイース对话。选择“案内してください！”后ルイース·ダーリング加入，之后前往ワイズの废墟，与神秘敌人战斗，战斗结束后对方会以アントニウス为人质要挟ウルピナ破坏皇帝的大锯。这里会和后面的シュガーキャッスル灯台剧情选项产生联动，对后面的剧情有比较大的影响。

ワイズの废墟剧情结束后继续前往シュガーキャッスル灯台，再次遭遇绑架了アントニウス的神秘敌人。此时アントニウス会要求ウルピナ杀了自己，如果就此杀死アントニウス的话，可以保全皇帝の大锯，后面在トラキニ州发生的大地之蛇剧情流程会缩短很多，同时还能拿到一个特殊奖杯。如果拒绝杀死アントニウス的话，会和アントニウス进行战斗，之后アントニウス得以生存，但是皇帝的大锯被破坏，到达トラキニ州之后会追加大量剧情。

シュガーキャッスル灯台的剧情结束后还有 BOSS 战ダーククラーケン，胜利后可以从ニューワイズ坐船前往エディンポート，之后继续向西进入トラキニ州。

### 分支A

アントニウス死亡＆皇帝の大锯未破坏

## 9 トラキニ州

首先来到エルワカン城，击破包围在其周围的敌人后可以进入エルワカン。与太皇太后见面后选择“猫の手も借りたいです”，カーン加入。调查トラキニ州的大地之蛇，发生战斗，首先是杂兵战，之后进入和大地之蛇的决战。

**注意**：来到トラキニ州之后可以尽早去触发火山喷发的支线剧情，拿到的火属性五行武器通常要比当前我方武器要强很多，能让后面的战斗轻松不少。

## BOSS 大地の蛇のヌシ

本战的敌人组成为作为 BOSS 本体的大地の蛇のヌシ + 两只サウノックデバイス，这一战并不需要打败 BOSS 本体，只需要击破两只サウノックデバイス就算是胜利。BOSS 本体基本上只会处于待机状态，而サウノックデバイス会使用克制突属性的逆技所以较难打断，不过因为其逆技伤害不高，所以硬吃也没有关系。サウノックデバイス威胁较大的技能是全体伤害 + 附带混乱效果的“混沌”。比较稳定的针对方法就是提高敏捷获得有利行动顺位，使用附带气绝（スタン）效果的技能来打断敌人的攻击。常见的附带气绝的技能有长剑技“天地二段”和枪技的“足払い”等。在这场战斗之前最好能强化出能够修得水行术的杖ミスティックワンド，使用这把杖习得的“生命の雨”是游戏中惟一的全体恢复法术，能够大幅度提高我方的持久战能力。





### 分支B

アントニウス生存＆皇帝の大锯破坏

## 10 トラキニ州

击破这里出现的大地之蛇，但是发现由于没有皇帝の大锯因此无法彻底将之击倒，为了收集修复皇帝の大锯的材料，从本区域东北的大桥前往北东界外。

## 11 北东界外

来到北东界外后，需要在各地收集修复皇帝の大锯的材料

- 在底なし沼发生战斗，胜利后获得“泥に浮く石”。
- 在万年樱发生战斗，胜利后获得“千万の花弁”。
- 在大地の牙发生战斗，胜利后获得“大地の牙”
- 在精灵の湖发生剧情，根据选项有可能发生战斗也有可能避免，不过都可以获得“真实の姿”。
- 在地狱门发生战斗，胜利后获得“石の心脏”。

全部材料收集完成之后，回到トラキニ州的エルワカン，得知テルミナ州有可以修复皇帝の大锯的锻造屋。之后从西面前往テルミナ州。

## 12 テルミナ州

由于进入テルミナ州之后无法返回之前的区域，因此在进入テルミナ州之前需要充分锻炼队伍和强化装备，全队平均 HP 在 250 ~ 350，且拥有锻造屋等级 4 ~ 5 的装备会比较轻松。进入テルミナ州后先后拜访シュート城、北の关所、南の关所，之后回到シュート城后发生剧情，出门后遇到タリア，乘坐小船前往对岸，之后进城发生剧情，地图上出现サウノック的纹章调查后发生战斗。本场战斗为三连战，其中第二战要再度和アントニウス交手，第三战则要面对サウノック，敌方会使用 BP 减少的技能，因此我方尽量不要使用没有 BP 随回合经过自动增长的阵型，胜利后来到クニミ城，选择“ローソン样、ご一绪に”后ローソン会加入。ローソン装备有可以修得水行术的杖，如果之前还没强化出这把杖的话可以立刻用来闪出全体恢复术“生命の雨”，对之后的战斗有很大帮助。

## 13 サンドリア州

一进入サンドリア州后大地の蛇就会出现，靠近后就要展开最后的决战。

**TIPS** 在北东界外能够进行矿山开发后，前往东南方向的知られざる村，不仅可以使同伴ティシサック加入，还能获得“藁”这个道具，之后可以在各个城镇进行产业开发而获得各种特产品。不过这一系统目前看来除了影响一个奖杯之外没有任何收益。

## BOSS 大地の蛇のヌシ

和路线 A 没有太大变化，不过 BOSS 和小怪的强度会更高一些，因此我方也需要充分锻炼队伍、提升装备，在补充好 LP 之后进行挑战。

击破大地の蛇のヌシ后ウルピナ会强制回到ロニクム州，大地の蛇相关剧情结束。之后进入共通路线。



# タリア篇

## 基本说明

タリア篇的冒险目的是追查自己的陶艺作品发生歪曲的原因，剧情上和其他三位主角相比略微妙，不过タリア篇比较容易收集强力同伴和培养队伍，而且没有什么影响流程的重大选项，因此也是适合新人开局上手的主角。

タリア篇整体流程如下：

①完成第一部分剧情“不死鸟”，主角回到テルミナ州，之后进入共通路线部分。

②在“大地の蛇”和“绯の欠片”这两部长篇剧情中二选一完成。如果先进入トラキニ州会触发不死鸟剧情（标志为地震和大地の蛇出现），如果先进入グラディオン州或是ノルミ边境州则会触发“绯の欠片”剧情（标志为触发和サーシャ的对话）。一旦触发了其中之一，在完成该篇剧情之前是无法再触发其他剧情的。

③完成“大地の蛇”或是“绯の欠片”之一后，主角回到テルミナ州。接下来需要在“シグフレイ”剧情和②中未触发的剧情中二选一完成，触发“シグフレイ”剧情需要先进入ノルミ边境州触发サーシャ对话并且拒绝寻找绯の欠片的要求，之后回到テルミナ州则会触发（标志为冥魔纹章烙印出现）。

④无论③中触发的长篇剧情有没有全部完成，只要一进入③的部分，就可以直接从グラディオン州的テスティカ港坐船前往帝都アスワカン，通过帝都アスワカン地下的传送器来到中央星神殿，迎接最后决战。如果③中的剧情没有全部完成或是我方队伍实力还不足，那么カーン会在前往アスワカン前提醒主角，不过玩家可以无视其劝告坚持前往アスワカン。另外如果③中选择了シグフレイ路线 那么到达中央星神殿后会有和“シグフレイ”的 BOSS 战，如果是其它路线那么则会直接进入最终 BOSS 所在地。

## 流程攻略

### 1 テルミナ州

身为魔女候补的タリア发现自己的陶艺作品出现了明显的歪曲，为了追寻歪曲的根源而踏上了旅途。离开自己的工房后，进入シュート港，与カーン为首的冒险者旅团相遇，之后カーン会带领手下全部加入。

与不死鸟战斗，战斗后通过ヨズガド駅来到トラキニ州。




### 2 トラキニ州

进入トラキニ州后会出现“不死鸟の羽根”发光的提示，之后在贵重品界面中选择“不死鸟の羽根”使用，就可以看到不死鸟从该区域飞过的幻象，这样就能知道不死鸟是从哪里飞来的。这也是本篇中的冒险提示。 进入エルワカン城 ,会有太皇太后和カーン的对话。之后前往イルフィー海，继续追查不死鸟的踪迹。

**注意**：来到トラキニ州之后可以尽早去触发火山喷发的支线剧情，拿到的火属性五行武器通常要比当前我方武器要强不少，能让后面的战斗轻松不少。

### 3 イルフィー海

来到イルフィー海区域后使用“不死鸟の羽根”，得知不死鸟飞来的方向。来到エディンポート港口，坐船前往ニューワイズ。在ニューワイズ港和ルイース对话，得知要坐船南下，必须修复灯台才行，而修复灯台需要相应的材料。材料分别可以前往北面的废墟和南面的炭矿获得，这里没有强制顺序要求，总之分别前往北面的废墟和南面的炭矿发生战斗，战斗后获取“星神炭”、“冥魔炭”、“精灵炭”三种材料。之后回到ニューワイズ便可以使用船只在イルフィー海区域自由行动。之后坐船前往ミドルレンジ灯台，这里会遭遇 4 连战，最后的 BOSS 战中 BOSS 会使用克制突属性的打断技能，所以不能随意使用弓技能来接触，可以考虑 BOSS 在使用逆技的回合中使用法术或是防御。战斗结束后会选择使用哪种材料来修复灯塔，这一选项主要会影响之后该区域的支线事件。

回到港口后选择“一緒に行きましょう”后ルイース加入。之后前往セレナイフ州。

### 4 セレナイフ州

到达セレナイフ州之后使用“不死鸟の羽根”继续追查不死鸟的踪迹。通过西南方的パルム城前往ロニクム州。在通过パルム城时パルム侯爵チアーゴ会剧情强制加入，同时还能得到对应的奖杯。

### 5 ロニクム州

到达ロニクム州之后使用“不死鸟の羽根”继续追查不死鸟的踪迹。得知不死鸟来自西面的ユシタニア州，而前往ユシタニア州有三条道路可以选择，一条是通过ロニクム西面ツヴィーク塔前往ユシタニア州，另外一条则是先到达南面ビキニロ州再前往ユシタニア州，还有一条路则是通过西北的グラディオン州——ハイバーニア——ユシタニア州的路线。



TIPS 目前游戏中可以确认的需要锻造等级最高的装备是需要14级的枪系武器“龙枪ゲイボルグ”和大剑系武器“冷冻剑·アイスソード”，因此14级就应该是整个游戏最高的锻造级别。

## 6 ユシタニア州

到达ユシタニア州之后使用“不死鸟の羽根”继续追查不死鸟的踪迹。来到在幻象中看到的不死鸟降落的海边场所，发现此地的山贼之国公主オグニアナ，与其对话后离开，之后再回到这里会发现オグニアナ正在和海贼交战。出现选项后选择“山贼に加势する”后オグニアナ会加入。之后这里会重复数次类似的战斗，直到最后获得“贝壳”这一道具后事件完结。




## 7 南东界外

从ユシタニア州向东来到ビキニロ边境州，继续向东来到南东界外。到达南东界外之后使用“不死鸟の羽根”继续追查不死鸟的踪迹。来到不死鸟所降落的最果ての岛。在最果ての岛的对岸进行调查后发现没有船只所以无法前往，因此必须回去寻找可以到达最果ての岛的船只。回到ビキニロ边境州，来到カプレーゼ港和クミ对话。离开港口后发现クミ的船只，上船后发生剧情，クミ加入。但是发现クミ的船只无法通过大漩涡，只能再次使用“不死鸟の羽根”，发现目的地是グラディオン州。

（在其他主角的共通不死鸟篇中船只是可以直接通过大漩涡的）

## 8 帝都アスワカン

从グラディオン州的テスティカ港到达曾经的帝都アスワカン。进入アスワカン后使用“不死鸟の羽根”。来到东北区域和神圣共和国士兵对话，选择“手伝う”会进行连续战斗。最后一场战斗难度较高，建议之前充分锻炼好队伍。

战斗胜利后前往西北的码头，发现这里无法坐船。之后在北侧会出现一个黑色的传送装置，调查后前往ケイ州。

## 9 ケイ州

通过アスワカン的传送装置来到ケイ州，继续使用“不死鸟の羽根”。在被叫做グレートアーチ的巨大岩石附近调查并发生战斗。之后附近会出现一具遗体，调查后获得其遗物。之后前往附近的树木处会发生剧情，一支绑着书信的箭射在了树上，调查之后前往北面的小屋，屋内会遭遇2连战。战斗胜利后マリオン，之后前往附近的コハン城同伴リコ会加入。结束这里的剧情后前往ヤクサルト边境州。

## 10 ヤクサルト边境州

到达ヤクサルト边境州之后使用“不死鸟の羽根”继续追查不死鸟的踪迹。前往东南侧不死鸟所栖息过的洞窟，发生战斗。战斗结束后主角一行获得了精灵的加护，之后再回到ビキニロ边境州，可以坐船通过大漩涡了。

## 11 南东界外

通过大漩涡后来到最果ての岛。调查不死鸟巢穴，首先会遭遇连续3场杂兵战。战斗结束后，巢穴中的不死鸟蛋孵化，新的不死鸟诞生。

### BOSS 不死鸟

这是一场颇为特殊的BOSS战，敌人之中除了不死鸟之外还有4个火精杂兵，不管一回合内我方消灭几个火精，回合结束后场面上的火精数量又会补充到4个。我方所有攻击对不死鸟的伤害都是0，本战的目的在于触发敌人的连击使不死鸟离开，因此在行动条上如果看到几个火精排列在一起，就集火消灭中间那个，这样可以触发敌人的连击，一旦触发敌人的连击后，不死鸟会使用“火精吸收”吸收掉场面上所有火精，之后使用グロウイングファイア对我方全体造成伤害，每次吸收火精后发动的グロウイングファイア伤害会逐步提升。在不死鸟发动了4～5次“火精吸收”后就会离去，本场BOSS战结束。由于这一战耗时较长且我方受到伤害量较多，因此队伍中必须有角色会使用“生命の雨”这样的全体回复魔法，同时需要使用能够改变行动顺位的技能调整敌我单位的行动顺位，尽量使多个敌人处于连在一起并列的位置。



不死鸟离开后，タリア会强制回到テルミナ州，不死鸟相关剧情结束。之后进入共通路线。

# バルマンテ篇

## 基本说明

バルマンテ篇剧情中，在世界各地追踪シグフレイ的剧情作为主线贯通到最后，而“大地の蛇”、“不死鸟”、“绯の欠片”这三条共通路线剧情则作为支线存在，在主线进展到一定阶段后解锁，玩家可以无视这三条共通路线剧情继续发展主线，也可以不管主线先去开展共通路线剧情，不过一旦触发了某条共通路线剧情，那么在没有完成该路线剧情之前是无法继续开展主线或是其他共通路线的。バルマンテ篇中主角的行动路线受到很大限制，初期有许多区域是无法进入的，因此一部分共通路线的剧情也无法完整开展（比如“大地の蛇”剧情中就只能击破一部分州中的大地の蛇），整体难度比起其他路线会略高。所以建议玩家至少通关一次后再选择他开始游戏。

バルマンテ篇整体流程如下：

① 主线部分总计需要捕获并处刑シグフレイ六次。

② “大地の蛇”、“不死鸟”、“绯の欠片”这三条共通路线完成其中两条，其中不死鸟和绯の欠片剧情只能二选一。

③ 在第六次完成对シグフレイ的处刑之后，如果没有完成三条共通路线剧情中的两条，那么玩家会进入相对自由的状态，可以在地图上随意移动触发各处剧情。

④ 完成六次处刑和必须的共通路线剧情后，主角会强制回到ケイ州，之后同伴アーサー离队且主角无法再离开ケイ州，从ケイ州南部的码头坐船前往アスワカン，第七次面对シグフレイ并迎接最终决战。

# 流程攻略

## 1 ケイ州

コハン城中，主角バルマンテ将シグフレイ处刑，然而シグフレイ在临刑前告知バルマンテ他将复活七次。果然没过多久，コハン城书记官アーサー就找到バルマンテ，告诉他在モウレワ州听到了シグフレイ复活的消息，バルマンテ决定去一探究竟。アーサー带着属下的护卫队加入。之后通过东北侧オウタイ亭前往モウレワ州。




## 2 モウレワ州

进入モウレワ州之后，前往地图中央的祈りの塔（此时还是贩货车的图标），靠近后发生剧情，得知一个名叫ポール的人物自称自己为シグフレイ，正在鼓动当地人建设祈りの塔。调查后发生战斗。

之后在モウレワ州范围内各处调查シグフレイ情报，发生各种事件，每调查完一处后中央的祈りの塔附近就会出现敌人，击败敌人后祈りの塔的建设度就会上升一个阶段。关于シグフレイ的情报调查共有四处地点，调查顺序没有限制，玩家可以根据自己情况来选择攻略顺序。

◆去地图南面的桥梁处调查后会发生剧情，选择“喰らわせてやろう”会和BOSSストルムィクネン发生战斗，战斗胜利后选择“仲间にする”，ストルムィクネン会加入成为同伴。

◆去地图东南的お化けの森调查后发生剧情，需要击败袭来的怪物。

◆前往オウタイ亭发生剧情，之后前往地图西面的洞窟，调查洞窟前的岩石。这里会有是否战斗的选项，不过不影响总体剧情的发展，如果选择战斗的话敌人实力较强，建议先锻炼一下队伍。

◆前往シャムス神殿发生剧情，之后前往北矿山发现这里遭遇怪物的袭击，这场战斗敌人会使用克制突属性和斩属性的打断技，因此我方可以考虑以打属性的技能进行主攻。建议活用アーサー的毒雾法术。

以上全部事件完成，并且完成了每一次祈りの塔的战斗之后，再次前往祈りの塔，发生抓捕并处刑シグフレイ的剧情。之后塔附近又会出现魔物，这里会出现选项，如果选择“魔物に委ねる”的话，祈りの塔会倒塌，同时获得奖杯“不吉な予感”。

完成モウレワ州的事件后强制回到ケイ州。

## 3 テルミナ州

バルマンテ得知了シグフレイ在テルミナ州复活的消息，于是继续前去调查真相。

向东通过タイファ来到サンドリア州，继续向北进入テルミナ州。发现这里有许多自称シグフレイ教团的人在地上或是岩石上烧制着某种神秘纹章的烙印。

首先调查最初出现的纹章烙印后，和シグフレイ教团及魔物战斗，之后在テルミナ州各地调查情报，同时其他的纹章烙印也陆续出现，将之一一击破即可。总计需要调查4个地点，分别是南の关、北の关、シュート港口、タリアの工房，具体顺序没有限制，将全部4个纹章烙印处的敌人全部击破后，再次来到之前去过的任意地点，会出现告发シグフレイ的剧情，之后将之处刑。

处刑シグフレイ之后，湖上会出现巨大魔物，同时周围之前被消灭的纹章烙印会再次出现。这里可以选择直接击破湖上的魔物，或是将周围的纹章烙印再次全部清除后，湖上魔物也会消失。

完成事件后强制回到ケイ州。

## 4 “大地の蛇”剧情开启

バルマンテ篇剧情从这里开始可以进入“大地の蛇”的相关剧情，只要进入特定区域（トラキニ州）时，出现地震剧情就是进入大地の蛇篇的标志。一旦进入“大地の蛇”，在没有彻底打倒大地の蛇前，都无法继续发展主线剧情，这点需要注意。同样也可以无视大地の蛇的剧情，避开特定区域继续进展主线。不过因为トラキニ州可以触发火之五行武器的支线剧情，从提升队伍实力的角度出发，还是建议先发展“大地の蛇”的剧情。关于“大地の蛇”剧情相关流程请参看后面的共通流程部分，不过由于バルマンテ篇剧情中的行动可能区域限制较大，一部分区域的大地の蛇是无法打倒的。

## 5 ヌマディカ边境州

バルマンテ得知了シグフレイ在ヌマディカ边境州复活的消息，于是继续前去调查真相。前往ヌマディカ边境州的路线为从ケイ州西南方向来到ヤクサルト边境州，再继续前往ヌマディカ边境州。

在ヌマディカ边境州的区域内，由于酷暑我方的HP会常时处于减半状态，因此在这里发生战斗要高度小心，最好在进入该区域前能修得HP回复的相关法术。

在ヌマディカ边境州内的主要剧情是帮助5个遗迹挖掘点进行遗迹挖掘，不过要注意一旦选择帮忙挖掘后不可避免地会带来一场战斗，只需要在各个点都进行一次挖掘就可以了。

全部挖掘完成后前往のろし台发生剧情。之后再前往展望台发生剧情，继续前往神兽雕刻处，选择“光る目を押す”。

最后前往影子的指示点，进入秘密场所，经过连续3场战斗后抓捕シグフレイ并将之处刑。

完成事件后强制回到ケイ州。

**注意**：本区域内可以触发土之五行武器的支线事件，建议尽早触发提升队伍战斗力。




TIPS 在绯の欠片剧情中的ハイバーニア州相关剧情时，对マクリルカリ要塞与フォモーワ城提出的委托选择“ちょっと考えてみる”，之后访问静寂の杜时可以在“无礼剑”、“电光石火”、“里·天地二段”三个隐藏特技中三选一习得。

## 6 ハイバーニア州

バルマンテ得知了シグフレイ在ハイバーニア州的消息，于是又一次和アーサー动身前往ハイバーニア州。

前往ハイバーニア州的路线为先从ケイ州向东来到サンドリア州，之后向南来到グラディオン州，再向西进入ハイバーニア州区域。首先前往这片区域的三处城镇：マクリルカリ要塞、ケオブラン、フォモーワ城分别打听情报，之后前往地图中央的静寂の社发生剧情。离开时エリセド会喊住バルマンテ，得知シグフレイ的情报，同时选择“好きにしろ”的话エリセド会加入成为同伴。之后前往地图上三处矿山发生战斗，并前往对应的城镇进行报告，具体顺序没有要求。

◆前往地图上黄色的土矿开掘场发生战斗，之后回マクリルカリ要塞进行报告。

◆前往地图上蓝色的水矿开掘场发生战斗，之后回ケオブラン镇进行报告。

◆前往地图上红色的火矿开掘场发生战斗，之后回フォモーワ城进行报告。

完成三处矿山相关的剧情后，前往静寂の杜发生剧情，之后前往地图北面的テアナヴァッハ进行2连战，胜利后捕获シグフレイ并将之处刑。

之后会自动回到静寂の杜，シグフレイ的死引发了木之大精灵的复活，击败木之大精灵后获得木之五行武器，同时ハイバーニア州的剧情就就此结束。

完成事件后强制回到ケイ州。

## 7 “绯の欠片”剧情与"不死鸟"剧情开启

バルマンテ篇剧情从这里开始可以进入"绯の欠片"或是"不死鸟"的共通剧情，不过这两大剧情只能二选一完成，触发方法同样是进入特定区域即可。是进入ノルミ边境州会触发"绯の欠片"剧情（サーシャ出现），而进入ユシタニア州则会触发不死鸟剧情（地图上飞过不死鸟），和"大地の蛇"剧情一样，一旦触发共通剧情后，不完成共通剧情前是无法继续进展主线的。也可以无视共通剧情继续发展主线追踪シグフレイ。关于"绯の欠片"或是"不死鸟"共通剧情的流程请参考后面的共通剧情部分。

## 8 セレナイフ州

バルマンテ得知了シグフレイ在セレナイフ州复活的消息，继续前去调查真相。通过ロニクム州东北方向的パルム城后到达セレナイフ州，在通过パルム城时会发生剧情，チアーゴ强制加入。

本区域在其他角色的篇章中作为支线的恶灵剧情，在バルマンテ篇中与主线结合在一起。进入セレナイフ州后首先营救被恶灵袭击的人类，之后会强制被迫和恶灵签订契约，在“杀さない”（不杀生）、“夺わない”（不夺取）、“变わらない”（一切都不变化）三者取一，在地图上一旦进行了违反自己所选择的誓约的行为就会被强制扣去1点LP。一旦LP被扣完就会强制和恶灵战斗，取胜的话LP会回复到签订契约时的数值。

在被恶灵附身之后，前往チングラール港附近的巨大蘑菇，进行调查后进入チングラール港内得到赌场相关的情报。之后前往地图中间的水车小屋，发生剧情后得到骰子，再次前往巨大蘑菇处，调查后蘑菇消失。

ニーペロ港口附近同样会出现巨大蘑菇，调查后进入ニーペロ港打听情报，之后再调查两次巨大蘑菇，回收货物后蘑菇消失。

之后东面再次出现巨大蘑菇，アーサー因为吸入蘑菇的孢子而得病，前往地图西面的温泉洞窟进行战斗后巨大蘑菇消失。之后在更西面靠近ゼーニャ港的附近又会出现巨大蘑菇，前往ゼーニャ港发生战斗，之后地图上三处墓地会出现敌人，将三处墓地的敌人全部消灭后会强制和附身的恶灵决战，击败恶灵后，作为其怨念来源的シグフレイ也灰飞烟灭。

完成事件后强制回到ケイ州。

## 9 北东界外

バルマンテ得知了シグフレイ在北东界外复活的消息，于是继续前去调查真相。通过トラキニ州东北面的大桥来到北东界外，对于桥上拦路的敌人选择“协力する”可以不与其战斗。

到达北东界外后先进入面前的前哨基地和シグフレイ对话，之后进入中央小屋フィネムンディ进行矿山开发。进入开发模式后，可以在周围5个资源点选择建造矿洞，总共可以建造5个矿洞，而每个资源点的位置最多可以建造3个矿洞，之后结束开发模式，去各矿洞处回收资源。建议不要一上来就在同一个资源点建造3个矿洞，因为建造了3个矿洞的资源点处回收资源就会强制战斗。之后重复进行一轮矿山开发，矿洞数增加到10个，收完资源后进行最后一轮开发，在矿洞数量达到15个之后，回到前哨基地和シグフレイ决战。

**注意**：本区域内可以触发金之五行武器的支线事件，建议尽早触发提升队伍战斗力。

### BOSS シグフレイ

シグフレイ的特点是有着极高的格挡防御率，普通状态下我方大多数攻击都会被其防御伤害是0。因此其咏唱法术时是我方集中输出的最好机会。除此以外如毒、气绝等异常状态对其也有效。不过要注意シグフレイ一旦开始咏唱吹雪等全体魔法的话，由于伤害十分可怕，要么在其释放法术之前将其打死，要么使用带气绝等异常状态的攻击中止其行动，一旦其释放全体魔法我方有很大概率会遭遇团灭。

完成事件后强制回到ケイ州。

## 10 帝都アスワカン

在阻止了シグフレイ六次复活之后，如果在这之前玩家还未完成三大共通章节中的两章，那么游戏会进入一个相对自由的阶段，玩家可以操作角色前往地图各处继续进行共通剧情。如果已经完成了三大共通路线剧情中的两部分，那么剧情会强制进入最终阶段，アーサー会离队，同时玩家将不能离开ケイ州，此时只能从ケイ州南部的码头坐船前往アスワカン，之后从アスワカン地下来到中央星神殿，剧情中出现选项后选择“星神に祈る”可以避免战斗而进入最终BOSS所在地，其他选项则会遭遇三连战。之后先要和アーサー一战斗，之后面对最终BOSS。

**注意**：由于一旦进入バルマンテ篇最终阶段后就无法再自由行动，所以在进入最终阶段之前一定要充分锻炼好队伍（全队平均HP550～650，装备锻造层等级8～10以上的武器和防具），同时留一个进入最终阶段之前的存档会比较稳妥。




TIPS 游戏初期积累素材最快的途径就是去グラディオン州的几个矿山战斗，战斗后不断拒绝矿工的提议要求提高报酬，不过报酬最大只能到六成（6割），之后继续索要就会和矿工战斗，取胜之后在一定时间内就无法使用这个矿山了。

# レオナルド篇

## 基本说明



レオナルド篇的主要冒险目的是收集绯の欠片以及寻找传说之都“アイ·ハヌム”，可以说是本作四大主角中流程最为自由的篇章。レオナルド篇相关主线剧情非常短，玩家只需要完成前往アスワカン图书馆和北东界外的精灵湖这两个必须剧情就可以直接去挑战最终BOSS（当然没有经过锻炼的队伍是不可能通关的），而作为レオナルド篇主线的绯の欠片收集甚至都可以不用全部完成。“大地の蛇”、“不死鸟”、“シグフレイ”这三大章节也同时穿插于レオナルド篇的主线之中，可以一边进展主线一边完成。而且レオナルド篇也是四大主角中可以收得同伴最多的篇章，包括其他3位主角也可以加入（同时因为时间和剧情限制可能错过的同伴也很多）。对于已经熟悉系统，想充分享受“《沙加》系列”独有的高自由度乐趣的玩家来说，是最为推荐的主角。

## 流程攻略

### 1 ヤクサルト边境州

正在辛勤工作的农民レオナルド救下了一位昏倒的少女サーシャ，发现少女带着一块和自己自出生起就持有的一模一样的绯の欠片，少女口中一直念叨着要前往传说之都“アイ·ハヌム”，レオナルド安置好少女后，决定自己替代少女前往“アイ·ハヌム”。就在レオナルド准备出发之际，青梅竹马的エリザベート带着一群伙伴喊住了レオナルド要和他一起冒险。同伴入队后，レオナルド决定前往曾经的帝都アスワカン的帝国图书馆打听情报，首先前往东北的ロウスイ，却发现从ロウスイ通向ケイ州的道路已经被封锁，只能从北面先进入メグダッセ边境州。

### 2 メグダッセ边境州

进入メグダッセ边境州之后发生剧情，レオナルド身上携带的绯の欠片发生反应，使用绯の欠片之后发现东面的草原有星星坠落的痕迹。前往坠落点调查之后，向西到达ワロミル族集落，见到族长エイディル，获得了前往ケイ州的通行许可。从东南面的ブリョウ门前往ケイ州。

### 3 ケイ州

从东面的タイファ前往サンドリア州 在靠近东面的方向时会出现不死鸟，不过此时可以无视之，继续前进。

**注意**：在コハン城会触发シグフレイ相关剧情，之后前往ナングーン城后バルマンテ会加入。

### 4 帝都アスワカン

穿过サンドリア州到达グラディオン州，再从テスティカ港到达帝都アスワカン，前往西北角的图书馆得知前往世界尽头的北东界外可能会获得“アイ·ハヌム”相关情报。到达这里时会出现地震以及大地の蛇出现的剧情，不过并不影响主线。

**注意**：在前往アスワカン图书馆之前，如果先前往トラキニ州的エルワカン可以收得太皇太后ヴィクトリア加入，如果先去了アスワカン图书馆那么就有可能错过这名同伴。

**注意**：在前往アスワカン图书馆之前，来到テルミナ州，直接前往タリアの工房和タリア对话，之后将地图上各个场所全部逛一边打听情报，再回タリアの工房后タリア会加入，如果先去了アスワカン图书馆那么就有可能错过这名同伴。

### 5 北东界外

按照サンドリア州——テルミナ州——トラキニ州——北东界外的顺序一路到达目的地，前往地图北面的精灵の湖，调查后发生剧情，得知这里依然不是“アイ·ハヌム”，同时得知真正的“アイ·ハヌム”所在地正是世界的中心——帝都アスワカン的地下。到达テルミナ州时会出现冥魔纹章烙印的剧情，不过并不影响主线。

**注意**：图书馆剧情之后前往ロニクム州，触发大地の蛇和土傀儡出现的剧情。击破大地の蛇，发现シルミウム城出现黑烟，进入シルミウム城发生3连战，胜利后ウルピナ加入。

### 6 帝都アスワカン

这里可以通过图书馆或是其他地道口进入アスワカン地下，根据路线不同所遭遇的战斗也不同。最后来到中央星神殿，会和シグフレイ战斗，战斗结束后レオナルド一行来到传说国度“アイ·ハヌム”，准备迎接最后的挑战。

### 7 决战ファイアブリンガー

具体攻略法请参看后面最终BOSS战的部分。

## 绯の欠片的收集

### 1 グラディオン州

这里的剧情在使用绯の欠片保护婴儿之后，会根据フランシス是否加入产生差异，在前往アスワカン之前前往被魔物包围的谜之小屋和フランシス对话，并且在双角城西发生过和山贼战斗的事件，之后在ユーメン发生剧情，将婴儿返还后获得绯の欠片，再次回到谜之小屋后选择“胜手にしろ”后フランシス加入。

如果在前往アスワカン图书馆之

TIPS 主角之一的ウルピナ和一部分角色会使用二刀流，然而要注意二刀流特技的伤害是按照装备的两把武器的平均值来算的，因此二刀流特技要追求高伤害必须将两把武器的等级都尽量提升才行。




前フランシス未加入，那么则需要在グラディオン州各区域内打听绯の欠片的相关情报，在双角城西和山贼战斗，最后前往谜之小屋和フランシス战斗，胜利后获得绯の欠片。

## 2 ユシタニア州

这里会出现不死鸟，在地图南面疑似不死鸟的降落点和オグニアナ见面，之后山贼和海贼发生冲突选择协助山贼，オグニアナ加入。反复离开，再靠近触发山贼和海贼交战的剧情，数次打倒海贼后获得贝壳，之后使用绯の欠片得知提示位置是ドンセイヤ矿山，前往ドンセイヤ矿山战斗后，在スピラの塔获得绯の欠片。

## 3 メグダッセ边境州

这里主要流程是访问几个部族集落同时完成地面上的巨大绘画的上色，具体顺序没有太多要求。

◆连续2次访问ワロミル族の集落并调查龙卷发生战斗，之后调查地上绘画后战斗。

◆访问ニュウ族の集落后出现巨大植物，之后前往各个雫の洞窟获得水滴提供给植物，植物开花后会吸引蝴蝶，此时调查地上的巨大绘画后发生战斗。

◆访问カイコウ族の集落后，在地面绘画附近会出现一个大洞，靠近后出现大地の蛇，与之战斗即可。

◆访问ハイシャ族の集落，得知需要打开湖附近的水门，在完成其他集落事件时，ハイシャ族の集落会遭到魔物袭击，防御魔物袭击后获得水门钥匙，打开水门后发生战斗。

完全全部地面绘画的上色之后，区域东面最后一幅地面绘画会上色，调查后选择“见届ける”，会发生战斗。胜利后获得绯の欠片。之后回カイコウ族の集落还可以收得同伴ヘイゲル。

## 4 ノルミ边境州

使用绯の欠片得知提示位置在クベラの废墟，前往此地发生战斗，胜利后获得绯の欠片。另外获得绯の欠片之后还可以前往西面的村庄获得“アイ·ハヌム”的情报，之后在地图中央的指挥者の丘发生战斗，胜利后可以前往北海读星台进行3连战，胜利后发生极光事件。

## 5 ハイバーニア州

进入ハイバーニア州后首先打倒包围在静寂の杜周围的敌人，之后访问周边3个城镇后获得进入静寂の杜的许可。进入静寂の杜后发生剧情，使用绯の欠片发现提示位置在北面的テアナヴァッハ神殿，前往神殿，战斗后继续访问周围的3个城镇，之后和エリザベート对话后出现选项，选择“他をあたる”后再次前往静寂の杜和エリセド对话并出现选项，选择“構わない”的话エリセド加入，而选择“ダメだ”的话则要和エリセド战斗，胜利后获得木之五行武器。不管什么选项最后都可以获得绯の欠片。

## 6 セレナイフ州

这里的绯の欠片收集剧情和共通剧情中的恶灵附身结合在了一起，一进入セレナイフ州后救下被恶灵袭击的人，但是自己却会被恶灵附身强制签订誓约，同样要在“杀さない”（不杀生）、“夺わない”（不夺取）、“变わらない”（一切都不变化）三个誓约中取一，在地图上一旦进行了违反自己所选择的誓约的行为就会被强制扣去1点LP。一旦LP被扣完就会强制和恶灵战斗。由于要击败恶灵才能获得绯の欠片，这里一种办法是故意违反誓约让自己LP扣完，强制和恶灵战斗，胜利后获得绯の欠片。另一种就是触发相关剧情，先前往温泉洞窟战斗，之后去チングラール港口发生剧情，前往壳城址战斗。之后前往水车小屋发生剧情，再前往幽灵屋敷发生战斗。调查小狗之后前往西墓地发生剧情，选择“命を削るを”会和恶灵决战，取胜后获得绯の欠片。

## 7 ビキニロ边境州

前往アンキアーノ村、カプレーゼ港、ペスカラ港打听情报，地图上会陆续出现红色的×印记，分别前往这些×印记的场所调查，可以分别发现巨大谜之生物ツチノコ、谜之男性、魔物洞窟、森林中的水井以及アスラナ工房等场所，全部调查过一遍后地图中央会出现巨大的×印，调查后获得绯の欠片。

## 8 北东界外

使用绯の欠片，发现提示位置在北面的船只处。先前往北面的山中小屋和帝国图书管理员对话，之后和左边的钓鱼者对话，之后回山中小屋发生剧情。发现魔物已经将冰河壁破坏，追上魔物将之击败，战斗后可以收得同伴ルーナ，最后在冻结船发生战斗，胜利后获得绯の欠片。

## 9 ヌマディカ边境州

必须在完成北东界外的精灵湖的主线剧情后才能来到此地，在ヌマディカ边境州的区域内，由于酷暑我方的HP会常时处于减半状态，因此在这里发生战斗要高度小心，最好在进入该区域前能修得HP回复的相关法术。首先前往アスナ村打听相关情报，之后前往地图上5个遗迹挖掘点进行遗迹挖掘，和其他篇章一样会触发战斗。全部挖掘完成后前往のろし台发生剧情。之后再前往展望台发生剧情，继续前往神兽雕刻处，选择“光る目を押す”。最后前往影子的指示点，进入秘密场所见到シグフレイ。这里根据选项不同，所要面对的敌人也不同。回アシナ村完成剧情，再进村后选择“一绪に行きましょう”后同伴ホンスワン加入，获得绯の欠片。



# 共通路线

## 基本说明

共通路线剧情为玩家所选择的主角主要冒险目的以外的长篇剧情（如ウルピナ篇中消灭大地の蛇是主要冒险目的，而“不死鸟”、“緋の欠片”、“シグフレイ”就是共通路线剧情。同一个长篇剧情在共通路线中的流程比起对应主角的主要目的要简略一些），虽然不同的主角触发不同共通路线的方法以及剧情细节都会有所不同，不过总体大同小异。因此共通路线剧情的攻略以概括性为主，对于一些细节差异就不再赘述。

## 大地の蛇




触发的标志为地震和大地の蛇的出现，根据初期所选主角的不同，首次触发地震与大地の蛇出现的场所也不同。该篇剧情中大地图各处的大地の蛇击破顺序并没有要求，必须要完成的关键剧情只有前往アスワカン获得皇帝の大鋸以及带着皇帝の大鋸去击破トラキ二州的大地の蛇这两步，其他场所的大地の蛇击破与否完全看玩家自己喜好。

### 1 トラキニ州

地震发生，大地の蛇出现后，消灭エルワカン周围的敌人，进入エルワカン发生剧情。之后向北和大地の蛇战斗，但是由于没有皇帝の大鋸无法彻底击败大地の蛇。

### 2 テルミナ州

在前往アスワカン的路上会出现大地の蛇，靠近后发生战斗将其击败。

### 3 ロニクム州

在キャスリン砦附近会出现大地の蛇，靠近后发生战斗将其击败。

### 4 ハイバーニア州

首先进入地图中央的静寂の杜后发生战斗，之后发生剧情了解到大地の蛇的情报。大地の蛇会出现在マクリルカリ要塞附近，靠近后发生战斗将其击败。

### 5 サンドリア州

大地の蛇会出现在イムホキエルダム南面，イムホキエルダム附近也会出现敌人，这里需要首先打倒大地の蛇后再去击破イムホキエルダム附近的敌人。

### 6 ケイ州

这里大地の蛇出现的同时，周围还会有4处土傀儡在地图上同时出现，击破任意一处土傀儡后来到附近的树木处，会有一支捆绑了书信的箭射在树上，调查后得知古老水井的情报。调查南面的古老水井后，将大地の蛇周围的4处土傀儡全部击破，再击破大地之蛇。

### 7 ヤクサルト边境州

地图上会出现诸多土傀儡，全部击破后大地の蛇出现，将之击破即可。

**注意**：レオナルド为主角时在这段剧情中可以触发和星神マリガン的战斗。

### 8 メグダッセ边境州

本处的大地の蛇剧情和地面绘画的相关剧情结合在了一起，地图北面会出现大洞，前往カイコウ族的瞭望台进行调查（如果第一次出现的是确认地面绘画的讯息的话那么再调查一次），击破其他出现的土傀儡后再击破大地の蛇。

### 9 アスワカン

在进入アスワカン后大地の蛇出现，和神圣帝国兵对话后与其战斗（2连战）。胜利后获得皇帝の大鋸，同时マクシミアス加入。

### 10 トラキニ州（最终决战）

获得皇帝の大鋸后回到此处，和大地の蛇展开最后决战，具体攻略法参照ウルピナ篇即可，胜利后完成大地の蛇相关剧情。

## 緋の欠片

触发的标志为出现和サーシャ的对话，根据初期所选主角的不同，サーシャ的出现位置也可能不同。这部分剧情以收集和破坏緋の欠片为目的，探索緋の欠片需要各主角的专用道具：ウルピナ为アイベックスの指轮，タリア为かんざし，バルマンデ为シグフレイのペンダント。各地的緋の欠片收集没有固定顺序，玩家可以按自己喜好展开。



## 1 グラディオン州

和レオナルド篇类似，该地根据フランシス加入与否剧情会出现变化。

◆フランシス加入 :使用各角色的专用道具调查提示地点，捡到被遗弃的婴儿后将之寄养在テスティカ，之后可以打听绯の欠片相关情报（如果在进入绯の欠片剧情之前就已经将婴儿寄养在テスティカ那么需要在婴儿被遗弃的位置调查一次后才能进入可打听绯の欠片情报的状态，另外如果将婴儿寄养在其他场所，那么在大地图上切换一次区域后再回到グラディオン州又可以捡到婴儿），前往地图中央的谜之小屋，打倒周围的敌人后，フランシス加入。进入アダマス读星台获得绯の欠片相关情报，之后前往任意矿山发生战斗后获得绯の欠片。

◆フランシス未加入 :不将婴儿寄养在テスティカ，而是带着婴儿在各处打听情报，可以同时获得婴儿和绯の欠片的情报，之后前往アダマス读星台发生剧情，再前往任意矿山发生战斗后获得绯の欠片。之后可以将婴儿寄养在テスティカ，继续进展剧情。

## 2 ハイバーニア州

使用各角色专用道具调查后提示地点在テアナヴァッハ，战斗后发现绯の欠片已经被人拿走。之后前往静寂の杜发生剧情，再前往周围3个城镇进行访问，选项建议选择“ちょっと考えてみる”。再回到静寂の杜发生剧情，之后继续前往3个城镇发生战斗，获得绯の欠片。

## 3 セレナイフ州

和レオナルド篇流程类似，具体参照レオナルド篇攻略即可。同样有按照顺序触发剧情最后和恶灵战斗，以及和故意让LP削减完强制和恶灵战斗这两种方法。

## 4 北东界外

和レオナルド篇流程类似，具体参照レオナルド篇攻略即可，不过细节上会略有差异，根据玩家行动的变化会影响到ルーナ的加入。

## 5 ビキニロ边境州

和レオナルド篇流程类似，具体参照レオナルド篇攻略即可。

## 6 メグダッセ边境州

访问ワロミル族集落，得知族长エイディル持有绯の欠片，主角为ウルピナ时可以直接和エイディル战斗获得绯の欠片，也可以选择消除龙卷后前往龙卷处调查并发生战斗，之后再回去和エイディル战斗也可以获得绯の欠片。主角为タリア时可以收得エイディル成为同伴。由于这部分剧情和シグフレイ相关剧情会有交错，主角是谁以及流程中先进行哪边的剧情，都会影响到部分剧情的变化以及相关角色的加入。

## 7 ユシタニア州

使用各角色专用道具调查提示地点，在ドンセイヤ矿山进行3连战后获得绯の欠片。

## 8 ヌマディカ边境州

ウルピナ篇和タリア篇中使用各角色专用道具前往アシナ村，之后前往5处遗迹挖掘点帮忙进行遗迹挖掘，每处遗迹点需要2次开发才能开发完成（会触发1次战斗），之后的流程和レオナルド篇类似。而バルマンテ篇中由于主线剧情的缘故该区域已经处于荒废状态，所以在到达アシナ村后只能选择依靠力量强夺绯の欠片。

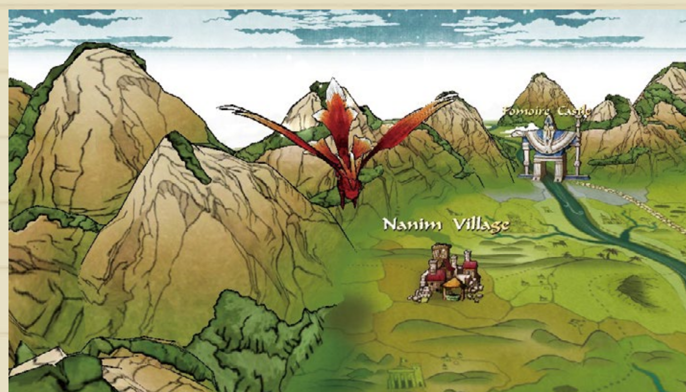
## 9 ノルミ边境州

使用专用道具发现提示场所在クベラの废墟，之后前往此地发生战斗。再去北面的冰渍人形处调查3次后发生战斗，最后前往西之村获得绯の欠片。

## 10 结局

全部绯の欠片收集完成后会出现是否将各角色专用道具交还给サーシャ的选项，答应的话会结束剧情，拒绝的话则会发生战斗。主角为バルマンデ时会强制拒绝而发生战斗。

# 不死鸟




触发的标志为地图上出现不死鸟 与不死鸟战斗后获得重要道具“不死鸟の羽根”，之后每到一个新场景就使用不死鸟の羽根追踪不死鸟的踪迹即可，不同的主角初次和不死鸟战斗的区域也可能不同，下文ユシタニア州就是以ウルピナ为例。同时下文的不死鸟相关剧情不需要全部完成，只要最后追踪到不死鸟来自于帝都アスワカン即可（这点与タリア篇不同），在アスワカン触发不死鸟的第二次BOSS战，取胜后就算是完成该篇剧情。

## 1 ユシタニア州

靠近不死鸟后和不死鸟发生战斗，获得重要道具“不死鸟の羽根”。

## 2 サンドリア州

使用不死鸟の羽根追寻不死鸟的踪迹来到サンドリア州，在イムホキエルダム前大量人群聚集发生争执，从イムホキエルダム左侧进入其中发生战斗，之后イムホキエルダム崩坏，湖下出现真サッカラ镇，进入后发生2连战。同时可以获得奖杯“坏れざるもの”。

## 3 モウレワ州

使用不死鸟の羽根，之后进入祈りの塔后发生战斗，同时ポール加入。

## 4 ケイ州

使用不死鸟の羽根，之后前往グレートアーチ发生战斗，之后调查附近的尸体获得遗物，然后调查附近的树木，获得绑着书信的箭，之后前往北面的山小屋，剧情后发生战斗（主角是ウルピナ时会有2连战）。

## 5 ヤクサルト边境州

使用不死鸟の羽根，前往地图西面的谜の祠，在谜の祠战斗后选择“行くしかない”可以和十二星神之一的ヴァッハ神战斗，具体参加后面的支线剧情部分。

## 6 テルミナ州

使用不死鸟の羽根，前往北方山脚下的纹章烙印处战斗。在レオナルド篇中这部分剧情和シグフレイ相关剧情交错在一起。

## 7 イルフィー海

使用不死鸟の羽根，前往ミドルレンジ灯台进行3连战。

## 8 南东界外

使用不死鸟の羽根，确认最果ての岛上有不死鸟巢的存在，在最果ての岛对岸调查后发现需要船只才能到达，回到ビキニロ边境州的カプレーゼ港获得船只，同时クミ加入（レオナルド篇クミ不会加入）。再次前往最果ての岛调查不死鸟巢发生3连战。

## 9 リーア边境州

使用不死鸟の羽根，在妖精の茧发生战斗。

## 10 帝都アスワカン

使用不死鸟の羽根，发现不死鸟巢的所在地。调查后发生连续战斗，最后触发和不死鸟的BOSS战，具体攻略法参照タリア篇中的不死鸟战即可。

# シグフレイ

触发标志为区域出现异常变化（如セレナイフ州出现巨大蘑菇，テルミナ州出现冥魔烙印等），具体剧情根据不同的主角在不同的起始区域而有差异，在各地的剧情完结时都有可能和シグフレイ交战，シグフレイ相关剧情因为和最终BOSS联系在一起所以没有明显的完结标志，最终前往帝都アスカワン时都会在中央星神殿和其战斗。




## 1 テルミナ州

基本流程和バルマンテ篇类似，前往各处打听情报——消灭各处的冥魔纹章烙印的顺序，最后击败海上出现的魔物。

## 2 ノルミ边境州

调查指挥者の丘、乙女崖、童子走り等处，再进入西之村打听情报，回到指挥者の丘后发现神秘人站立在此处。之后东面和西面会出现魔物，是否击破由玩家自己决定，进入读星台后发生连续战斗，最后会和シグフレイ交战。

## 3 北东界外

在前哨基地发生剧情，之后进入フィネムンディ进行矿山开发，完成后结束开发模式，回收资源。回到前哨基地发生剧情，和シグフレイ战斗。

## 4 セレナイフ州

基本流程也是消灭4次巨大蘑菇，和バルマンテ篇类似，不过具体细节根据主角不同会有所变化。

## 5 リーア边境州

进入リーア边境州后前往各处城镇打听情报，最后シグフレイ出现派出巨大魔物攻击城镇，这里选项如果选择“お前を倒す”那么将会和シグフレイ战斗，之后还要继续和巨大魔物战斗。如果选择“街を护らねば”则只需要和巨大魔物战斗。

## 6 ビキニロ边境州

和绯の欠片相关剧情有重合，因此如果已经发展过绯の欠片相关剧情的话，这里的剧情会受到影响。基本流程同样是在アンキアーノ村、ペスカラ港、カプレーゼ港打听情报，地图上会出现巨大的×印，调查这些×印最终找到シグフレイ。

## 7 モウレワ州

这里剧情的发展受到祈りの塔的建设的影响，如果事先已经有建设过祈りの塔的话可以缩短本区域的事件所需时间。在祈りの塔建设完成后，调查聚集在塔前的人群，会遭到魔物袭击，胜利后前往北矿山发生剧情及战斗，之后再前往シャムス神殿发现シグフレイ。

## 8 メグダッセ边境州

这里剧情的发展同样受到完成地面绘画相关剧情的影响，如果事先已经有在其他剧情完成了相关剧情的话也会影响这里的剧情发展，一般来说只要完成任意一处地面绘画的相关剧情，シグフレイ就会出现。具体完成地面绘画事件的方法，可以参看前文レオナルド篇中绯の欠片收集部分。

## 9 ハイバーニア州

收集各地情报后，前往北面的テアナヴァッハ发生战斗，之后分别前往区域内三处矿山进行战斗和剧情，最后前往静寂の杜发生剧情，根据主角的不同，这里的剧情也会产生很大变化。

## 10 ヌマディカ边境州

首先前往ベリケ打听情报，之后的具体流程和バルマンテ篇和共通的绯の欠片剧情的相关部分类似，可以参考前文バルマンテ篇部分。如果之前已经完成了绯の欠片相关剧情，那么这里的剧情有可能不会发生。

## 11 帝都アスカワン

在进入了シグフレイ剧情后，来到アスカワン并通过アスカワン地下来到中央星神殿后，会和シグフレイ交战，胜利后会直接进入最终BOSS所在地。

# 最终决战

完成相关剧情，来到帝都アスカワン并通过中央星神殿，到达传说之都アイ·ハヌム之后，调查面前的闪光点会出现选项 选择"最后の战い"，就将面临和最终BOSSファイアブリンガー的决战。和最终BOSSファイアブリンガー的战斗在各主角的篇章里差别不大，因此在这里统一为各位玩家进行讲解。




## 最终BOSS的强度变化

根据之前剧情中各事件的完成度，ファイアブリンガー的强度会有所变化，由弱至强有数种行动模式和技能组合，击破最强状态下的ファイアブリンガー会获得奖杯"君が、最強だ"。

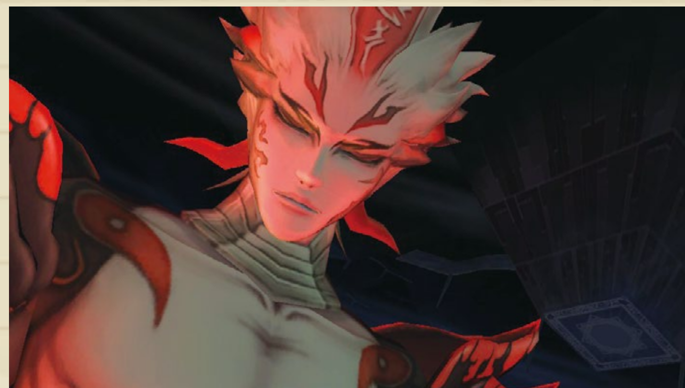
由于本作的剧情构成十分复杂，最强状态下的ファイアブリンガー出现的确切条件尚在摸索中，对于以挑战最强状态的ファイアブリンガー为目标的玩家来说，可以尽量尝试完成所经历的主线篇章中的全部事件环节：如绯の欠片篇章中集齐全部绯の欠片；在不死鸟篇章中利用不死鸟の羽调查不死鸟所经过的全部地点；在大地の蛇篇中击破在大地の蛇出现的每一个州中就将之击破；在シグフレイ篇中阻止シグフレイ的所有阴谋。同时在レオナルド篇中触发最终BOSS后会出现选项，按照"面倒くせえ、全部だ"——"レオといつまでも一緒にいられますように"的顺序选择，应该也是触发最终BOSS最强形态的条件之一。

## 挑战最终BOSS的准备工作

虽然在本作中敌方的强度基本是随我方强度上升而上升，但是最终BOSSファイアブリンガー的强度还是有一个基础水平的，我方如果队伍强度不达标那么也是无法战胜BOSS的。在面对最强状态的ファイアブリンガー时，我方队伍最低要求平均HP至少达到450 ~ 550，需要装备锻造屋8 ~ 10级的武器装备；当然稳妥起见强烈建议把队伍练到平均HP600 ~ 700, 装备锻造屋12级或以上的武器和防具，同时队伍角色所使用的主力技能练到Rank 2。主力技能提升Rank不仅能够提升输出，最主要的还是减少BP使用量能够大幅度提升战术和行动的选择范围。

## ファイアブリンガー攻略详解

最终BOSSファイアブリンガー共有三大形态，我方必须经过三场连续战斗才能彻底将之击破。



### ファイアブリンガー第一形态

**主要使用技能（最强状态下）**
**シャムスの阴影**：电属性全体伤害+气绝
**ディーマージュの阴影**：冷属性全体伤害+混乱
**マリガンの阴影**：突属性全体伤害

ファイアブリンガー的第一形态其实可以说是整个三连战中最麻烦的一场，最强状态下的ファイアブリンガー会全程使用全体魔法攻击我方，压力巨大。而且BOSS敏捷极高，每回合的行动顺位基本都是固定第一个。シャムスの阴影和ディーマージュの阴影都高确率附带异常状态，严重干扰我方队伍的战术安排。本战有一定运气成分，没有非常安定的战术。如果队伍中有レオナルド的话可以考虑使用ダブルコンバイン这一阵型（我方前卫两人敏捷上升，行动顺位提前），再使用诸如空气投げ、足払い、天地二段之类能够打断敌人行动的技能攻击。如果没有的话建议队伍里至少安排两个习得了保护技（protect技）的角色，对主攻手和回复角色施加保护，防止其受到伤害中异常而打乱队伍的行动。饰品方面可以选择提升行动敏捷的饰品或是提高混乱抗性的何かの骨。另外要注意击倒ファイアブリンガー之后，ファイアブリンガー会以HP完全回复的状态复活一次，不过复活那一回合ファイアブリンガー的行动会被强制取消，所以看到BOSS的HP不多时就全力输出吧。另外非最强状态下的ファイアブリンガー会使用HP回复或是辅助招式，没有最强状态下无限连发全体魔法那么无耻，所以我方可以稍微从容应战。

### ファイアブリンガー第二形态

**主要使用技能（最强状态下）**
**シャドウサーバント**：召唤3只小怪シャドウサーバント
**不动剑**：斩属性单体伤害（巨大）
**二刀烈风剑**：全体随机4次伤害
**デスブリンガー**：斩属性单体巨大伤害+LP伤害
**逆技1（剑风闪）**：全体伤害+气绝状态（能够打断突属性攻击的打断技）
**逆技2（二刀荒时雨）**：对我方单体造成超大伤害（能够打断斩属性的打断技）

**シャドウサーバント主要技能**
**エコー**：复制我方之前使用的技能进行行动
**マスターエコー**：复制ファイアブリンガー之前使用的技能进行行动
**逆技(みがわり)**：替代ファイアブリンガー受到一次攻击

ファイアブリンガー在战斗一开始固定会使用シャドウサーバント召唤小怪，小怪的技能颇为讨厌因此需要优先击杀。本战可以考虑使用マジカルシャワー阵型，使用吹雪或是召雷等强力全体魔法速杀小怪。BOSS的攻击多以强力物理攻击为主，由于其有着克制突斩属性的两种强力逆技，而弓的技能又都是突属性，因此在BOSS技能出现？？？标志时尽量不要使用弓系技能来解除以防运气不好撞上克制突属性的逆技。本战中ファイアブリンガー的敏捷没有第一场那么高，我方可以在行动顺位上获

得较大优势，因此可以考虑多用带气绝效果的技能来打断 BOSS 的行动，尤其是 BOSS 使用不动剑这招时一定要注意尽量打断，否则我方角色有被秒杀的危险。デスブリンガー伤害不算太高但是扣 LP 效果影响到我方全灭后的再挑战，因此同样尽量不要让 BOSS 或是使用マスターエコー的小怪用出这招。和第一场一样 BOSS 在被打倒后依然会满血复活一次，同时有很高确率在复活的那一回合再次召唤 3 只シャドウサーバント，按照同样方式将之再次打倒一遍即可。

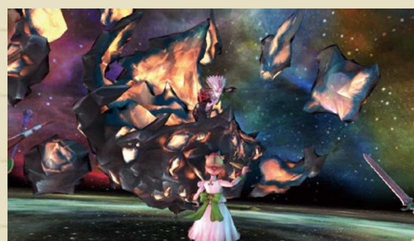




## ファイアブリンガー第三形态

| 主要使用技能（最强状态下） | レーヴァテイン（小怪）主要技能 |
| --- | --- |
| **ヴァーミリオンサンズ**：热属性全体伤害 | **炸裂剑**：单体伤害（小） |
| **ギャラクシィ**：打属性全体伤害+BP-3 | **プロミネンス斩**：单体伤害（中） |
| **ファイアブラスター**：热属性单体伤害 | **逆技(みがわり)**：替代ファイアブリンガー受到一次攻击 |

BOSS 在战斗一开始就会带着两只小怪レーヴァテイン，レーヴァテイン虽然攻击不强但是帮 BOSS 替挡攻击很讨厌，应对方法和第二形态一样，一上来可以考虑使用全体魔法消灭之。ファイアブリンガー第三阶段和第二阶段相似，敏捷不高且行动顺位靠后，我方可以根据 BOSS 当前回合的使用技能来从容选择应对方法。ファイアブリンガー第三阶段的技能多以魔法攻击为主，尤其以附带减 BP 效果的ギャラクシィ最为讨厌，保险起见我方开战前最好不要选择如ブレイブライズ这种无法随着回合经过回复 BP 的阵型，以防出现 BOSS 连发ギャラクシィ将我方 BP 降为 0 之后只能干坐等死的情况。同样可以利用 BOSS 行动顺位较后，使用带气绝效果的攻击打断其行动。非最强状态下的ファイアブリンガー在第三阶段阶段会使用各种单体魔法，比起最强状态要轻松许多。同时要注意在第三阶段中，BOSS 会满血复活两次。在第三次击倒ファイアブリンガー后，ファイアブリンガー化为碎片彻底消失，玩家也可以慢慢欣赏最后的结局画面了。





# 重要支线剧情介绍

## 五行武器

五行武器是本作中的比较重要的支线剧情，尽早完成的话可以获得远超当前锻造屋等级的武器，对之后的攻略帮助很大。每一类五行武器都不止一种，各类型的武器（剑、枪、斧等）都有可能获得，不过剧情完成后只能获得一次，具体获得哪一种类型并不确定但也并非随机（因为无法用存档读取功能改变获得的武器种类），目前看起来可能和队伍中使用回数最多的武器种类有关。当锻造屋等级达到 10 级后，可以在特定城镇的锻造屋强化五行武器。

### 1 金之五行武器

地点：北东界外

进入地图东北的雪小屋发生对话事件，之后和旁边的钓鱼人对话，会出现雪小屋被血染红的剧情。之后一路向北来到壁冰河，战斗胜利后来到冻结船，继续战斗并取得胜利，同时获得相关提示。之后和钓鱼人对话选择“底を引きずるように”，获得钥匙。之后进行矿山开发，在各资源点总共设置好 5 处矿洞。结束开发，进行 10 场战斗后，矿洞开始出产资源，根据提示在其中一处矿洞获得“ブロンズの心脏”。最后用钥匙打开北面的巨大门，用“ブロンズの心脏”唤醒其中的魔物，战斗胜利后获得金之五行武器。

### 2 木之五行武器

地点：ハイバーニア州

レオナルド篇在收集绯の欠片剧情中，而其余三位主角则是在シグフレイ剧情中，自然随相关剧情发展获得。具体获取方法及相关选项的选择可以直接参看前面的流程攻略部分。

### 3 火之五行武器

地点：トラキニ州

触发火山爆发剧情的同时就可以获得。触发火山爆发需要不断让火山状况恶化，而让火山状况恶化的办法一是在地图上的杀生石战斗，二是攻击地图北面的水生怪物（注意不是湖中的谜之巨大生物），只需要总计进行 4 次恶化火山的行动就可以触发火山爆发（3 次杀生石战斗 1 次攻击水生怪物）。另外要注意在温泉处战斗和让谜之巨大生物逃走，都是缓和火山恶化状况的行为，所以在火山没有爆发之前千万不要去进行这些事件。

### 4 水之五行武器

地点：ノルミ边境州

和区域右侧的敌人交战，每进行一次战斗后（如果是 2 或 3 连战也只算 1 次战斗），画面上的流冰状况会出现浮动变化，连续 5 轮战斗后流冰上会出

现冰渍人形。每调查 2 具冰渍人形就会出现一艘幽灵船，与幽灵船发生战斗后获得 1 具雪だるま，累计获得 3 具雪だるま后画面上出现水之五行武器，因为每 10 轮战斗出现一次幽灵船，因此要拿水之五行武器需要经过 30 次战斗，花费时间较多，所以建议和角色培养及素材收集同时进行。

## 5 土之五行武器

地点：ヌマディカ辺境州

在盐の洞窟发生战斗，胜利后可以看到破损的壁画。之后前往海岸砦发生战斗，胜利后继续前往石窟寺院发生战斗。胜利后再度进入石窟寺院祈祷，地图上会出现五块石碑，分别前往这五块石碑处调查，获得相关提示。最后再前往盐の洞窟中调查壁画，之后出现的 5 个选项按照ジェス（义）→ベー（恶）→エレ（弱）→アル（阳）→ジオ（得）的顺序选择，之后出现土之五行武器。

# 星神ヴァッハ



## “不死鸟”剧情时

ヤクサルト边境州，在使用不死鸟の羽根，前往地图西面的谜の祠，在谜の祠战斗后选择“行くしかない”可以和十二星神之一的ヴァッハ神战斗。

### BOSS ヴァッハ神（不死鸟剧情）

本战我方阵型会固定为エレメンタルパワー，敌方最初阵容只有 5 只火神像，击破任意一只火神像后 BOSS 出现。可以先尽量平均削减各个敌人的 HP，这样击破一只火神像使 BOSS 出现后，剩下的残血敌人可以作为我方发动连击的工具。当然生命の雨之类的全体 HP 回复魔法还是必备的，尽量使用带气绝效果的技能打断敌人施法。BOSS 的法术クリムゾンフレア咏唱只需 1 回合，对我方单体有一击必杀的威力，所以必须坚持使用气绝技能打断 BOSS 行动上争取速战速决。胜利后获得奖杯“これからはあなたが魔神よ”

## 非“不死鸟”剧情时

ヤクサルト边境州的星神圣地巡礼剧情的一环 需要先调查西南面的灯笼，之后去中央的燃烧之地处取得禁断之炎，之后用禁断之炎点燃西南的灯笼，出现了星神ヴァッハ所在的真ヴァッハ祠。进入后同样可以和星神ヴァッハ战斗。

### BOSS ヴァッハ神（非不死鸟剧情）

本战我方阵型会固定为エレメンタルパワー，敌方最初阵容只有为金木水火土神像各一只，击破任意一只神像后 BOSS 出现。BOSS 的法术会咏唱被击倒的那只神像对应属性的法术 同时在6回合后会撤退。在 6 回合前击破 BOSS 可以获得奖杯“これからはあなたが魔神よ”

# 星神マリガン



## レオナルド篇剧情时

在レオナルド篇触发大地の蛇剧情后，在ヤクサルト边境州会出现大量土傀儡，先将土傀儡全部击破后大地の蛇和真マリガン祠会出现，进入真マリガン祠后首先进行 2 连战，胜利后选择“やるしかない”进入神殿深处，下来首先要和大地の蛇战斗，取胜后则要面对十二星神之一的マリガン神。

### BOSS マリガン神

本战我方阵型会固定为エレメンタルパワー，每回合敌方会有 4 种类型的武器出现在战场上，BOSS 会根据顺序使用对应该武器的技能。由于武器的血量很少，所以本战可以以连击作为核心来攻击 BOSS，在连击时记得调整行动顺位以防击破敌人后造成敌人的连击。胜利后获得奖杯“これからはおまえが武神だ”。

## 非レオナルド篇剧情时

ヤクサルト边境州的星神圣地巡礼剧情的一环，先去东面的ロウスイ楼发生剧情，之后看到一束神秘的蓝色光芒坠落在西北面的空地上，前往该地调查后发现谜の祠（真マリガン祠），不过进入后并不会和マリガン神战斗而是和被称作狮子王的敌人战斗，胜利后可以获得符合自身强度水平的武器作为奖励。

# 矿山开发

在“シグフレイ”剧情中，主角前往北东界外后可以进行矿山开发。而在其他共通路线剧情中，到达北东界外同样可以进行矿山开发，这是本作中期到末期积累素材最快的方法。不过在シグフレイ剧情中最多可以设置 15 个或 10 个矿洞，非シグフレイ剧情中则只能设置 5 个矿洞。具体开发方法为前往中央フィネムンディ选择开发矿山，之后可以在周围 5 个资源点设置矿洞，每个资源点最多可以设置 3 个矿洞，设置完成后再次回到フィネムンディ结束开发。之后每经过 10 场战斗，矿洞的图标就会变成带有矿车的样子，调查后就可以获得对应该资源点的素材。由于 2 或 3 连战也只算 1 场战斗，因此要快速积累素材的话找那些只有 1 场战斗的地点刷战斗回数是最快的。



DLC 补完计划 DLC GUIDE

# UNCHARTED 4 Survival

大人气的“《神秘海域》系列”多人合作模式终于回归！顽皮狗在 12 月 15 号发布的 1.19 大型更新后添加了免费新内容——“生存模式”，玩家们终于可以在《神秘海域 4 盗贼末路》的世界里畅快杀敌了！“生存模式”需要在总 10 关、每关 5 波、总计 50 波的战斗中凭借团队的力量存活下来，不仅考验玩家的个人战力，更看重每个小队的合作能力，而惨烈难度每关都拿到 3 星评价则是玩家们的终极目标！

文 aimerinter　编 三日月　美编 Juxi

| 神秘海域4 盗贼末路 | | PS4 SIE | |
|---|---|---|---|
| Uncharted 4 A Thief's End | | 动作冒险 | 中文版 |
| 2016年5月10日 | 本地1人，多人在线 | 无对应周边 | |
| 售价为398港元 | | | |

# 模式介绍

## 难度相关

1.“生存模式”总共有5种难度，分别为“简单”、“正常”、“困难”、“惨烈”以及“专家”，截至目前“专家”模式尚未开放。前三个难度在进入游戏后就可随意游玩，关卡采取解锁制，而“惨烈”难度在完成“困难”的第10关后才可解锁，不过加入好友的游戏则不受关卡和难度的限制。

2. 每个难度的每个关卡根据玩家所完成的时间都会给出评价：最低0星，最高3星。获得高评价可以获得更多的经验值，除此之外在每个难度下获得一定数量的星星可以解锁特殊的骷髅皮肤。

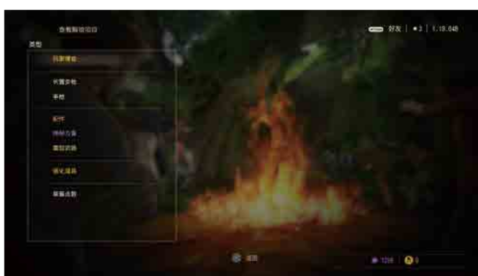
3.“简单”与“正常”难度会限制玩家的增益等级为最高20级（下文会提及“增益”），“困难”为增益40级，而“惨烈”则无限制。

4.“简单”与“正常”难度BOSS掉落武器最高级别为3级，“困难”为4级，“惨烈”为5级。

5. 每关都含有5波，假若全队在某波全部阵亡的话会从该波重新开始，不过之前消耗的时间并不会回表。



## 玩家等级



1. 初次进入游戏玩家的等级为1级，完成不同关卡、不同难度以及取得不同的评价，经验值的获得也会有很大区别。最高等级则为50级。

2. 不同关卡、不同难度第一次取得星级评价会获得额外奖励，在第一次就获得3星的情况下只会直接获得1星和2星的额外奖励。

3. 玩家游戏中途退出也会获得该局已赚得的经验值。

4. 随着等级的增高，玩家会陆续解锁新的枪械、助力器、配件、神秘力量，同时装备点数和玩家增益也会逐渐递增。



5.“玩家增益”每升1级就会一定程度上提高玩家的生命值，武器、爆炸物和神秘力量的伤害，具体数值可在游戏中查阅。

## 枪械&配件&神秘力量



1. 普通枪械分为长管步枪（以下简称“长枪”）和手枪两种，枪械的获得随着等级的提高而解锁，DLC枪械则需要内购购买或者用游戏中获得的紫金开DLC宝箱随机获得。击败2、4、6、8和10关的BOSS才能随机获得某枪械的升级，升级循序渐进，不能跳级获得。

2. 游戏中拾得敌人掉落的枪械不受解锁的限制，不过假若玩家还没解锁该枪械，那么拾得的枪械默认为1级。

3. 第2关、第4关的BOSS只会掉落手枪，第6关的BOSS掉落手枪或长枪，第8关和第10关的BOSS只掉落长枪。

| | 长枪 | 手枪 |
|---|---|---|
| 2级 | 加速装弹，购买的弹药增量 | 改进装弹速度和盲射命中率 |
| 3级 | 改进后坐力和操控性 | 购买的弹药增量 |
| 4级 | 扩大弹夹容量 | 扩大弹夹容量 |
| 5级 | 增加伤害（+10%） | 增加伤害（+10%） |

4. 重型武器可在游戏中的武器库购买，或者拾取敌人掉落的。每个人无法购买复数个，也无法装备2个或2个以上的神力。

5. 配件只有3种：手雷、地雷和C4塑胶炸弹，使用方法可在游戏中查阅。

6. 神秘力量（以下简称“神力”）类似RPG里的魔法，需要在游戏中的武器库购买后按L1+R1发动。一种神力



## 助力器

1. 助力器（也称作强化道具）是能增加玩家各种能力、获得更多加成的道具，类似RPG中的装备。随着等级的提高会逐渐解锁，不过也有一些强力助力器为DLC内容，需要通过内购或商店中开宝箱获得。

2. 不同的助力器消耗的点数不同，同一个助力器等级越高消耗点数越多。玩家满级50后将会拥有20点的装备点数。



| | 1级 | | 2级 | | 3级 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 消耗点数 | 效果 | 消耗点数 | 效果 | 消耗点数 | 效果 |
| 移动速度上升 | 3 | 跑步速度增加 10% | 5 | 跑步速度增加 20% | 7 | 跑步速度增加 30% |
| 职业拳击手 | 2 | 击败敌人所需的普通近战攻击次数减少 1<br>近战击败获得现金增加 20% | 4 | 击败敌人所需的普通近战攻击次数减少 2<br>近战击败获得现金增加 30%<br>使用蓄力近战攻击击败一个敌人后，你的下一次攻击蓄力更快 | 6 | 击败敌人所需的普通近战攻击次数减少 3<br>近战击败获得现金增加 40%<br>使用蓄力近战攻击击败一个敌人后，你的下一次攻击蓄力更快 |
| 配件大师 | 1 | 可在翻滚时投掷配件<br>配件击败奖励增加 50%<br>额外携带 1 件配件 | 3 | 可在翻滚时投掷配件<br>配件击败奖励增加 100%<br>配件投掷距离增加 25%<br>额外携带 2 件配件 | 3 | 可在翻滚时投掷配件<br>配件击败奖励增加 100%<br>配件投掷距离增加 25%<br>额外携带 4 件配件<br>获得配件速度加快 20% |
| 尚能一战 | 1 | 击倒状态时生命值增加 30%<br>坚持时间增加 50%<br>按□在击倒状态下移动速度加快 30% | 2 | 击倒状态时生命值增加 50%<br>坚持时间增加 100%<br>按□在击倒状态下移动速度加快 50% | 3 | 击倒状态时生命值增加 100%<br>坚持时间增加 200%<br>按□在击倒状态下移动速度加快 50% |
| 援助之手 | 3 | 复活盟友的速度加快 20% | 5 | 复活盟友的速度加快 33%<br>复活时移动速度提升 25% | 7 | 复活盟友的速度加快 50%，<br>复活时移动速度提升 25%，<br>复活盟友时会恢复其全部生命值 |
| 神射手 | 2 | 命中头部伤害增加 10%<br>命中头部击败现金奖励增加 50% | 4 | 命中头部伤害增加 20%<br>命中头部击败现金奖励增加 100% | 7 | 命中头部伤害增加 30%<br>命中头部击败现金奖励增加 150% |
| 绳索大师 | 1 | 可在绳索上使用长管步枪<br>在绳索上击败敌人获得现金增加 40% | 2 | 可在绳索上使用长管步枪<br>在绳索上击败敌人获得现金增加 80%<br>可在绳索上使用重型武器 | - | - |
| 火线救援 | 1 | 复活距离提升 100% | 2 | 复活距离提升 100%<br>复活队友时，你承受的伤害降低 50% | 4 | 复活距离提升 100%<br>复活队友时，你承受的伤害降低 50%<br>复活队友后，你将恢复全部生命值<br>可在复活队友时盲射 |
| 快速恢复 | 1 | 生命值再生速度提升 10% | 6 | 生命值再生速度提升 20% | 10 | 生命值再生速度提升 30% |
| 炸药大师 | 2 | 炸药伤害增加 10% | 4 | 炸药伤害增加 20% | - | - |
| 阿斯加德嘲讽 | 2 | 嘲讽（方向键↑）时暂时激活阿斯加德之盾<br>盾持续 2 秒，除非提前结束嘲讽动作 | 3 | 嘲讽（方向键↑）时暂时激活阿斯加德之盾<br>盾持续 5 秒，除非提前结束嘲讽动作 | - | - |
| 强化雷达 | 1 | 雷达范围扩大 50% | 2 | 雷达范围扩大 50%<br>敌人一直显示在雷达上 | - | - |
| 神枪手 | 1 | 武器切换速度提高 50%<br>翻滚状态下武器装弹速度提高 50% | 2 | 武器切换速度提高 100%<br>翻滚状态下武器装弹速度提高 100% | - | - |
| 钢筋铁骨 | 2 | 负伤晃动降低 20% | 3% | 负伤晃动降低 40% | - | - |
| 子弹上膛 | 2 | 击败一个 NPC 后，最多 15% 弹夹容量的弹药加入弹夹 | 4 | 击败一个 NPC 后，最多 30% 弹夹容量的弹药加入弹夹<br>每次命中头部都将一枚子弹加入当前武器弹夹 | - | - |
| 馈赠 | 4 | 对 5 米内的盟友按 R3 即可为他们提供配件补给<br>每次完成击败或协助后获得充能 | 6 | 对 8 米内的盟友按 R3 即可为他们提供配件补给<br>每次完成击败或协助后获得充能加快 25%<br>可以保留一个额外的赠送充能 | 8 | 对 8 米内的盟友按 R3 即可为他们提供配件补给<br>每次完成击败或协助后获得充能加快 50%<br>可以保留一个额外的赠送充能 |
| 随心蓄力 | 1 | 攀爬时可按住蓄力近战攻击<br>蓄力近战攻击击败获得现金增加 30% | 2 | 攀爬时可按住蓄力近战攻击<br>蓄力近战攻击击败获得现金增加 50% | - | - |
| 沉默刺客 | 2 | 每当你击败敌人，NPC 将在 2 秒钟内无法感知到你<br>在这段时间内攻击另一名 NPC，NPC 将重新感知你的存在。每次使用后冷却 10 秒 | 4 | 每当你击败敌人，NPC 将在 4 秒钟内无法感知到你<br>在这段时间内攻击另一名 NPC，NPC 将重新感知你的存在。每次使用后冷却 10 秒 | - | - |
| 武器专家 | 1 | 可在翻过掩体、跳跃或坠落的同时用武器瞄准 | 2 | 可在翻过掩体、跳跃或坠落的同时用武器瞄准<br>瞄准能提前结束翻滚 | - | - |

3. 玩家可以自定义不同的助力器组以此对应不同的关卡，每个助力器组最多只能含有 5 个助力器。

4. 每升 5 级后玩家可以去商店开启一次性助力器的宝箱，内容则为随机赠送。一次性助力器分为武器库购买各种内容的 5 折优惠以及能够在全队倒地情况下复活所有队员的“浴火重生”，其中任何内容的全队打折在不只有 1 人使用的情况下还能“折上折”，比如两个 5 折就是 2.5 折了。一次性助力器一旦使用则为已消耗，假若想重新取得则只能通过内购。

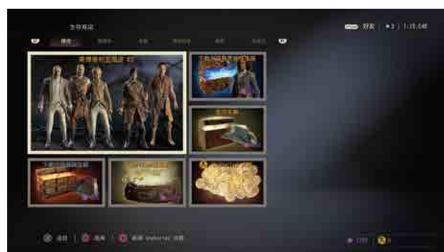


## 挑战&商店

1. 生存模式中达成固定的挑战将会获得紫金的奖励，挑战最多可同时进行 3 个，每个挑战完成后 24 小时才会更新出下一个。还未完成的挑战可以通过消耗 50 紫金进行随机的更换。



2. 紫金达到一定数量则可以到商店里打开不同内容的宝箱，获得的奖励完全随机。



3. 假若想快速解开心仪的道具和游戏内容，可以直接在 PSN 商店里购买金币后在游戏内进行内购，价格不菲。



游技术 NOW PLAYING DLC补完计划

## 金钱&武器库



1. 玩家新进游戏时默认装备为AK-47，帕拉.45和手雷，其它内容需要到地图中的武器库购买，初始金钱“简单”和“普通”为600，“困难”为900，“惨烈”则为1200。

2. 神力、配件、复活全体玩家每次购买后会涨价1次，到最后会有一个封顶的最高价。

3. 在武器库处按触摸板则可打开箱子，购买时完全即时进行，敌人的攻击也不会间断。

4. 每一关中取得的金钱、枪械、神力等在选择继续下一关的情况下会得以保留。

5. 自己击败敌人、队友击败敌人、获得各种奖章都会获得金钱，而击败敌人的方式、击败敌人的种类以及所装助力器的特殊加成都会左右获得的金额。

## 组队&搜寻游戏

1. 该模式支持2-3人组队，假若玩家一个人单开游戏则会带着一名NPC队友进行战斗；如果有其它玩家加入进来NPC队友不会立即消失，只有在武器库使用复活全体玩家、死亡令该波重启或者进入下一波的情况下加入的玩家才能进来；NPC队友会紧跟玩家一起行动，HP值和攻击力很高，也会主动救助你。

2. 除了加入好友已在进行的游戏以外，玩家也可以一个人寻找匹配，不过在惨烈难度下该功能无效。





# 战斗说明

## 敌人种类



1. 敌人从配置上主要分为普通和铁甲两种，铁甲敌人的防御更高、无法直接肉搏攻击，只有将头盔打掉了才能直接爆头和肉搏。三种特殊的敌人则是猎人、救护者和重型机甲兵：猎人会跑步过来从身后勒住你的脖子，QTE成功才能快速挣脱；而有救护者的特殊波次，敌人空血倒地后假若不再补一枪是不算杀人数的，他们还有机会被救护者成功复活；重型机甲兵则是端着重机枪的巨人，在地图上会以头盔标志表示，行动虽缓慢不过攻击力很高。

2. 敌人所持武器从手枪、长枪到重型武器应有尽有，难度越高、关卡越往后那么敌人的战斗力越高。

3. 游戏中的BOSS叫做“军阀”，总共分3类：能使用各种神力+传送的加强版重型机甲兵；亚当·巴德里奇，巨灵之主；亨利·埃弗瑞，因陀罗的军阀。BOSS的打法后文会提到。



## 战场说明

1. 10个关卡除了第1关来自系列二代的多人地图——列车残骸以外，其它都来自4代的多人地图。

2. 假若敌人掉落的是目前玩家所装备的枪械，那么则会以绿光表示，接近后按一下△则可补充弹药。其它枪械则需要长按△拾起，重型武器则会以紫光表示。

3. 敌人一旦开枪，则会以红点的形式在左上方的地图出现。在装备雷达2的情况下，敌人一旦出生就会一直显示在地图上。

4. 倒地的队友需要接近长按△将其救起，或者使用神力——“如意摩尼宝珠”瞬间将其复活。长时间不救助队友他就会变为死亡状态，这时只能在武器库购买“复活全体玩家”或者完成该波才能让死去的队友复活。

5. 游戏中存在3种直接死亡的情况：①倒地后受到敌人“埃尔多拉多之怒”的大量攻击 ②倒地状态下进入了深水中 ③直接跳进各种悬崖

6. QTE可在选项中在“连接”和“长按”之间切换，推荐使用“长按”。

7. 正面肉搏敌人一定会被反制，这时需要按△挣脱才能继续攻击。



## 波次简介

1. 每关 5 波的基本内容是不变的，随着难度的增加，有些波的波调节器会更加苛刻。

每波的基本内容有如下情况 ：

| 生存 | 存活并消灭所有敌人 |
| --- | --- |
| 围攻 | 在规定区域消灭敌人 |
| 寻宝 | 收集 100 个宝藏 |
| 众矢之的 | 消灭被标记的目标 |
| 军阀 | 消灭 BOSS 军阀 |

波调节器有如下情况，高难度下可能是 2 种情况的组合 ：

| 时间限制 |
| --- |
| 仅限手枪和近战 |
| 仅限命中头部与近战 |
| 救护者复活敌人 |
| 巨灵 |
| 击败后重生因陀罗的永恒 |
| 击败后重生埃尔多拉多之怒 |

2. 围攻波 ：不进入圈内敌人不会出现。在圈外时仍可以伤害到敌人，不过杀死敌人既不会算有效杀人数也不会获得金钱。

3. 寻宝分为 1-50 和 51-100 两个位置的宝藏聚集地，一些宝藏需要翻过障碍时跳起或者荡绳子才能拿到。







# 惨烈准备

## 推荐配置

1. 50 级是玩家增益最大化的时候，对惨烈的攻关也会最有利。

2. 枪械的配备以及升级决定了玩家的基本战力，一些强力枪械的 3 级和 4 级组合在一起将会使战斗变得十分简单。其中 ：

- 近战 ：对付普通敌人建议使用 P90 冲锋枪、PAK-80 机枪等射速快的长枪，前者射速最快，后者则是 250 发子弹无需换弹夹 ；手枪使用原配的帕拉 .45 手枪即可。对付重型机甲兵 BOSS 则是手枪——阿加瓦尔 .40 的高光时刻，单发爆头伤害最高，因为后座力巨大需掌握好开枪节奏，而对付骷髅 BOSS 变成 P90 冲锋枪的天下。

- 中远距离 ：FAL 这把三连发轻型自动步枪在前期可以发挥一些作用，而后期由于敌人攻势过猛，M14 自动步枪定制版则是真正的神器，连发狙击可以挡住大批敌人的靠近。

3. 神力的购买和配备也决定了关键时刻是否能力挽狂澜，"埃尔多拉多之怒"（以下简称"鬼魂"）、"因陀罗的永恒"（以下简称"减速"）以及"如意摩尼宝珠"（以下简称"药包"）是 3 个最常用的神力。



4. 助力器的配备则需根据每关较难波次来制定，其中强化雷达 2 级、职业拳击手、移动速度上升、沉默刺客等是一些波次的必备助力器

## 实用心得

1. 虽然需要赶时间，不过切记不要急功近利，在 HP 被削绕到一定地步的情况下躲进掩体才是明智之举，一旦倒地队友过来救助你则会总共损失 2 个战力。

2. 提前制定好战术，也要根据战场形势随机应变，语音交流对于关键时刻的配合将会有积极的影响。

3. 1-6 关较简单，7-10 关较难，一次性助力器最好留给最后 4 关。

4. 一些时间紧张的关卡容不得浪费大量时间，假若某波次开局打的不理想，3 人团灭重新开始才是明智之举。

5. 玩家在居高临下时，敌人会更加频繁的扔手雷上来。

6. 2 名玩家攻关惨烈难度有些捉襟见肘，推荐 3 人组队。

7. 等待队友救助时要找一个安全的地方，否则害人害己。

# 惨烈三星详细攻略

## 地图1 列车残骸

1星 8分35秒　2星 6分05秒　3星 4分25秒

### ◈地图特点

《神秘海域2》的多人地图，能见度较差的雪天场地，障碍物较多。3星时间较为紧迫，需要主动寻找敌人。本关较特殊的地方在于刚出生的时候身上没有装备长枪，需要另行购买。

**●推荐配置：**

-枪械：M14自动步枪定制版等中远战武器。

-神力：无。

-助力器：加强雷达2，职业拳击手3等。

### 波次详解



1-4波：生存（普通）——在场地中央的高处可以低的找到击杀两侧敌人的机会，由于没有掩体仍需要小心敌人的攻击。前4波完成时最好在3分30秒左右。

5波：围攻（普通）——圈内有若干掩体，不过由于时间紧迫，仍需要通过加强雷达2主动找到角度击杀远处的敌人。惟一的威胁可能是刚开始就出现的重型铁甲榴弹兵，他的一发榴弹可以将玩家打至几乎空血，务必提前消灭。

## 地图2 马达加斯加城

1星 14分05秒　2星 9分50秒　3星 7分00秒

### ◈地图特点

多人地图之一，场地大、高低差明显。3星时间较为紧迫，需要在固定地点刷出敌人。本关的BOSS战是决定是否能3星的重要因素，第9波完成时最好留下1分30秒左右的剩余时间。

**●推荐配置：**

-枪械：除了BOSS战，确保3名队员至少2把M14，另一人可以装备近战武器P90或其它高输出的冲锋枪解决逼近的敌人。BOSS战需要华湖榴弹发射器，可以从武器库购买，或者拾取敌人掉落的。

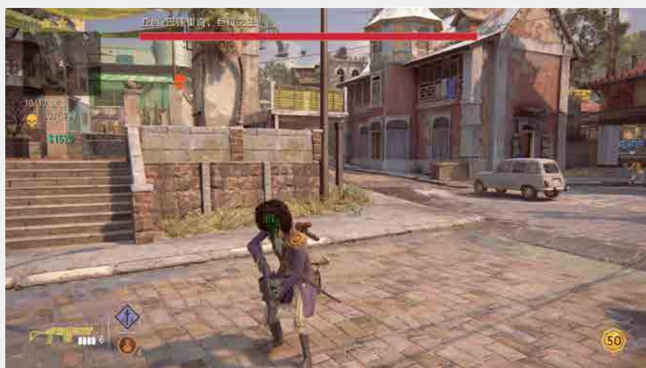
-神力：BOSS战需要2-3个减速。

-助力器：加强雷达2，职业拳击手3，神射手等。

### 波次详解



6波：生存（普通）——开场后假若需要购买M14的话请尽快，之后赶到如下位置，在这里的2点钟方向会迅速出来大批敌人。由于敌人都是不穿铁甲的，装备职业拳击手3的玩家可以上去近战，见机行事。



7波：围攻（普通）——圈子内的1楼（有武器库）和2楼都算有效区域，推荐在2楼上用M14迅速解决远处的敌人。开场后从左侧会出来大批敌人，其中一个拿榴弹的敌人需要优先消灭。通过加强雷达2判断中央或右侧是否出现敌人，同时注意躲避敌人扔上来的手雷。该波结束后推荐回收榴弹发射器。

8波：生存（爆头、近战）——惨烈难度下近战远比爆头要安全，不过假如被敌人围住时最好迂回一下。玩家们要小心的是猎人，可以用手枪快速爆头将其击杀。能荡绳子的地方可以在绳子上按□落下一击必杀普通敌人。

9波：生存（普通）——仍在第6波刷兵的地方等待敌人袭来，需要小心猎人和重型铁甲榴弹兵。



10波：军阀（亚当·巴德里奇，巨灵之主）——开场前保证队里总共有4发左右的榴弹，以及至少2个减速，将枪械换成近战武器，比如P90或者Pak80，最后在如下位置待机。BOSS的出生位置随机，最理想的就是在玩家附近出生，否则等他找到玩家时可能其它敌人已经大量出现了。所以假若BOSS在远处出生，那么3名队员立刻跳崖自杀让这波重来直到BOSS在旁边出生。

虽然普通攻击也可以伤害到BOSS，不过这时的BOSS防御力很高，打3星成绩基本没有可能。秒杀BOSS需要：榴弹炸倒BOSS变成“易伤”状态→快速减速将BOSS此状态时间延长→3人近战武器攻击BOSS的头部。一次无法击杀BOSS的话就重复上述过程，需要注意的是BOSS起身后会有一段无敌时间并使出冲撞技能，只有当他解除这个冲撞后榴弹攻击才会有效。

## 地图3 牢房

1星 14分10秒　2星 8分50秒　3星 6分00秒

### ◈地图特点

多人地图之一，场地狭小，暗道较多。3星时间极其紧张，其中“寻宝”作为最后一波可能是比较棘手的一环。

**●推荐配置：**

-枪械：除了“围攻”其它时间使用近战武器。

-神力：“围攻”时在即将失守时鬼魂和药包可能会派上用场。

-助力器：移动速度上升，加强雷达2，职业拳击手，神射手，沉默刺客等。

## 波次详解



11-12 波 ：生存（普通）——开场后立马赶到下图的院子，会从左右两个通道快速刷出敌人。

13 波 ：围攻（救护者）——需要小心背后就是悬崖，而且这次是玩家处在低处敌人从高地攻来。右侧会先出敌人，角度不好的情况下可能无法攻击到倒地的敌人，手雷会派上用场。此战需要注意的是出现的救护者和快速赶来的猎人，通过猎人的喘息声可以察觉到他们的出现，优先消灭。

14 波 ：生存（普通）——和前 2 波没什么区别，小心重型机甲榴弹敌人即可。

15 波 ：寻宝（时间限制）——1-50 在悬崖附近，3 名队友左中右各站一个开始收集，一些宝藏在井里，还有一些需要荡绳子才能收集到。51-100 则在监狱里，相对前面要简单一些。

# 地图4 拍卖行

1 星 26 分 20 秒　2 星 17 分 10 秒　3 星 12 分 00 秒

### ◈ 地图特点

多人地图之一，场地庞大然而有利玩家发挥的地段很少。3 星时间极其充裕。

**●推荐配置：**

- 枪械 ：M14 或 FAL 中远距离，P90 或 Pak-80 近战扫敌。BOSS 战一开始需要火箭发射器或榴弹发射器。
- 神力 ：鬼魂、减速、药包。
- 助力器 ：加强雷达 2，神射手。

## 波次详解

16 波 ：围攻（普通）——开场后立马赶往圆圈区域附近的武器库购买中远距离武器，进圈后敌人会从停放豪车的方向出生，距离较远很容易用 M14 解决。随时观察地图是否从草地方向有敌人来袭。

17-18 波 ：生存（普通）——这 2 波在如下走廊守着简直探囊取物，敌人只会从走廊的另一端过来，只要小心猎人就好。假若有大批敌人聚集在一起可以扔个手雷清场。

19 波 ：围攻（减速、时间限制）——第一次打这波可能会有些手忙脚乱，最好有队员买鬼魂或药包在关键时刻挽狂澜。开场后草地方向会出现敌人，2 个重型机枪兵出现的方向可能是一起的也可能是分开的，仍需要优先解决。这波最关键的就是开始没多久后出现的拿火箭发射器的敌人，守草地方向的队员务必将其快速解决掉。后期敌人可能会有冲进圈内的情况，因为他们会掉落减速，不要在过近距离将其击杀，否则会被减速拖累。



20 波 ：军阀（亨利·埃弗瑞，因陀罗的军阀）——开场前 3 名队员请备好火箭发射器或榴弹发射器、P90 或 Pak-80 以及减速神力。BOSS 由 1 个本体 +2 个分身组成，同时会召唤出铁甲重机枪等强力敌人。开场后 3 名玩家需要等本体和分身在一起时用重型武器快速消灭 2 个分身，之后拾取分身掉落的“燧发枪”，这把枪械只有 1 发子弹，功能就是一击将 BOSS 本体或分身打成“易伤”状态，之后就需要使用减速然后高射速武器近距离爆头。假若时间较长玩家在 1 轮后是可以秒杀 BOSS 的，假若没成功也可以用另一把燧发枪重复上述过程。需要注意的是无论本体或是分身都会使用“绑架”，将 1 名选中的玩家强制传送到地图的其它地方，这时是单兵攻击它的好时机，QTE 成功后会将其反击成“易伤”状态。因为本关时间较为充裕，所以 BOSS 战稳扎稳打也没什么问题。需要小心 BOSS 的下落攻击（会有粉光提示）、炸弹攻击以及燧发枪的单发射击。




# 地图5 苏格兰

1 星 19 分 15 秒　2 星 12 分 40 秒　3 星 9 分 00 秒

### ◈ 地图特点

多人地图之一，场地狭小。3 星时间较为紧张，第 21 波寻宝是关键，其它则需要守住刷兵地点快速完成。

**●推荐配置：**

- 枪械 ：M14 或 FAL 中远距离，P90 或 Pak-80 近战扫敌。
- 神力 ：鬼魂、药包。
- 助力器 ：加强雷达 2，神射手，沉默刺客，移动速度加快等。

## 波次详解

21 波 ：寻宝（时间限制）——开场后立马前后分开行动，离宝藏地点稍微有些远。虽然宝藏很集中，不过高低差很夸张，而且场地过小导致敌人火力很集中。需要荡绳子取得的宝藏务必派专人搞定。51-100 的宝藏就在旁边，切记不要掉入悬崖。



22-24 波 ：生存（普通）——在这个有军火库的小楼 2 层左侧守着，因为开口狭小最多也就能站 2 个人，另一人在右侧解决其它角度的敌人。除了行动迅速的铁甲敌人以外也要注意随时可能扔上来的手雷，其中 23 波打了三分之一左右会出现狙击手，他们会离得很远角度也不好，所以需要主动出击。狙击手 1 枪即可将玩家打至几近空血，切不和盲目和他们拼抢。

25 波 ：众矢之的（减速）——在之前守着的那个过道主动出击，因为被标记的敌人多为狙击手，他们行动十分缓慢。不过玩家到最后可能会被各方来的敌人团团围住，紧急情况下不要吝啬神力的使用。

## 地图6 遗迹

1星 28分35秒 2星 19分00秒 3星 13分20秒

### ◈地图特点

多人地图之一，场地狭长，不过不仅有悬崖还有各种沟壑。3星时间较为宽松，第27波是难点。

●**推荐配置：**

-枪 械 :M14，P90或Pak-80，阿加瓦尔.40。

-神力 :鬼魂、减速、药包。

-助力器 :加强雷达2 神射手，职业拳击手等。

### 波次详解



26波 :生存(爆头、近战)——第一波上来可以算是热身，不过因为夹杂了一些铁甲敌人还是要小心，利用好荡绳子KO这种方式可以避免在地上与敌人周旋的不利条件。

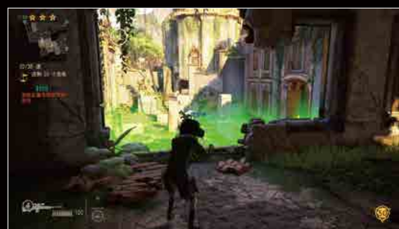
27波 :围攻(救护者，减速)——虽然圈内有掩体，不过敌人会从2个方向总共6个通道涌入，好在并不是同时。用加强雷达判断每个方向敌人的数量，用M14远程解决，救护者优先消灭。鬼魂可在危急关头解决大批量的敌人并阻止他们前进。虽然场地旁边有武器库，不过通道是单方向，切勿玩忽职守去那里补充装备。

28波 :众矢之的(巨灵，减速)——推荐玩家使用M14在如下平台等待标记敌人自己过来，虽然会浪费一些时间不过较为安全。敌人在巨灵移动时无攻击判定，不要轻易浪费弹药。假若有标记敌人迟迟不过来他们有可能是被卡住了，需要1名靠得住的队友上前催促一下敌人的前进。

29波 :生存(巨灵)——和上一波打法一样，需小心猎人和拿霰弹的敌人，他们一旦接近会造成混乱的局面，很容易打乱攻击的节奏。

30波 :军阀(因陀罗的门徒)——重型铁甲敌人的强化版，会召唤强力敌人并使用减速神力。打法仍然是以减速+高输出为主，.40的单发爆头攻击力可以重创该BOSS。不过一旦他传送出减速地带，那么玩家的下一个减速也要跟上。越短时间内解决他越好，因为到后期场地内敌人会越来越多。由于近距离.40爆头伴随着一定的危险，所以最好有1名玩家在武器库附近准备复活另2位队友，或者用药包神力救起倒地的队友。

### 波次详解





31波 :寻宝(时间限制)——很容易搞砸的1波，出生地离宝藏较远，1-50宝藏集中且敌人众多，需要发挥沉默刺客助力器的作用才能安心拿宝。为了防止全队阵亡，第3人可在出生地附近的武器库待机准备复活2名队友。51-100的宝藏有部分需要荡绳子跳到中间的墙壁上才能拿到，尽量在2分钟以内完成本波。

32波 :围攻(减速、鬼魂)——进入圈内之前请在庭院里布好大量地雷，可以有效阻挡并伤害蜂拥而至的敌人，同时推荐队里有人购买鬼魂和药包。进入圈内后两名使用M14的队员守住下图庭院来袭的敌人，他们会从3个方向攻过来，最左边的平台可以让他们轻易地荡绳子到达圈内，所以一定要守住，另1名队员此时可到右侧浅川区域埋好地雷，这一侧之后也会有大量敌人出现。地雷一旦补充完毕后立马往院子里扔。到后期会出现重型铁甲敌人，不过假若他没有靠近的话还是优先解决其它较弱敌人。假如有敌人进入圈内，立马放鬼魂赶跑或击杀他们，不过仍然要小心他们死亡后掉落的减速。

33波 生存(爆头、近战)——之前51-100寻宝的院子可以用荡绳子解决进入到院子里的普通敌人，铁甲敌人假如碍事的话也一定要消灭不能忽视他们。装备职业拳击手较高级别的敌人可以小心地解决进入楼道里的普通敌人。

34波 :生存(普通)——3人在如下位置守着，敌人只会从远处进入院子，不过需要提前通过远处门外的炸药桶将门炸开。3把M14很容易守住这里，为了保险可以在院子里埋上地雷，不过不要埋在门口，否则会吓走敌人。仍然要小心敌人的攻击，假若有人倒地立马用药包救起。

35波 :众矢之的(减速)——和上一波的打法没有太多区别，标记敌人刷新的也很快，不过假若时间紧张的话就要主动出击了，最后一波什么都别考虑，该花的钱尽量花。



## 地图7 沉没的废墟

1星 26分55秒 2星 18分40秒 3星 13分10秒

### ◈地图特点

多人地图之一，场地不大却有河流。3星时间较为紧张，容不得太多失误，第32波是难点。假如这关为新开的第一局，可能面对无钱可用的窘境。

●**推荐配置：**

-枪 械 :M14，P90，Pak-80，敌人掉落的霰弹重型武器，斯佩佐提12口径霰弹枪，地雷。

-神力 :鬼魂、药包。

-助力器 :加强雷达2，神射手，移动速度加快，沉默刺客，职业拳击手等。有需要的话请使用一次性助力器。

## 地图8 海盗殖民地

1星 32分05秒 2星 22分20秒 3星 15分50秒

### ◈地图特点

多人地图之一，场地在海岸旁所以有很多深水区域。3星时间较为充裕，第38波为难点，BOSS战容易搞砸。

●**推荐配置：**

-枪械 :M14，阿加瓦尔.40，地雷。

-神力 :鬼魂、减速、药包。

-助力器 :加强雷达2，神射手等。一次性助力器也会派上用场。

## 波次详解



那就十分麻烦了，减速+鬼魂的双重限制可能会短时间内就让战力大幅削减。敌人扔上来的手雷更是一大问题，有时候会根本不间断的1个个往上扔。这一波不能吝啬神力的使用，左侧2人离武器库较近，假若有喘息的机会就去购买鬼魂以防不测。假如有人不小心掉到船后，那么则需要从船体中间的缺口潜水通过后从两侧爬上。

36波：生存（时间限制）——玩家们将会在场地中央出生，立刻赶往下图的武器库附近购买或补充M14。这个平台是这关除了“围攻”以外最好的据点。敌人大部分会从右侧远处走廊出现，偶尔会从左侧过来几个尤其是猎人这种讨厌的敌人，这时候只能派1人过去解决，其它二人仍需镇守右侧。这关会出现铁甲狙击手，要小心他们，看到红线瞄过来立刻找掩体掩护。有地雷了就往院子里扔，敌人假若追近就用鬼魂解围。

37波：生存（普通）——与上一波相比战术上没什么变化。

38波：围攻（救护者、减速、鬼魂）需要在船上守住2个方向过来的敌人，左侧驻扎2人，右侧驻扎1人不过视野有些狭窄，因此左侧的队友需要通过地图判断右侧敌人的推进趋势及时协助。优先解决救护者，一旦敌人进入船体范围需要立刻解决，假若他们爬到平台上

39波：众矢之的（鬼魂）——与36波和37波相比战术上没什么变化。

40波：军阀（埃尔多拉多的门徒）——打法和之前的BOSS没什么区别，开始前可在院子里步好地雷，能在一定程度上削弱他。此战的关键仍在于战力的分配，2名玩家使用.40近距离火拼，另一名玩家在武器库的平台上远距离攻击，并随时通过药包或者直接购买复活救助倒地的队友。减速失效后，2名用.40的队员继续放减速限制住BOSS，1-2个回合就可以解决他。这波的变数在于BOSS的走位，假如一开始没有打好造成局面混乱，那么3名玩家立刻放弃被敌人射杀准备重来。

# 地图9 河流

1星 20分00秒　2星 17分00秒　3星 15分00秒

### ◈地图特点

多人地图之一，场地大、有深水、有悬崖。第42波是一大难点，时间较为紧张。

●**推荐配置**：

- 枪 械：M14，P90或Pak80，地雷。
- 神力：鬼魂、药包、减速。
- 助力器：沉默刺客，移动速度加快，神射手，加强雷达2，职业拳击手等。一次性助力器也会派上用场。

## 波次详解

41波：寻宝（手枪、近战、减速）——开场后立刻向有宝藏的方向前进，1-50需要注意荡绳子取得的那几个不要留到最后，同时空中的一些需要从高处落下才能取得。51-100的宝藏是难点，不是在2层小楼里就是需要荡绳子才能取得的，还有一部分需要从河川滑下后荡绳子取得，千万要看准了再跳跃否则可能直接落入深谷。

42波：生存（时间限制、爆头、近战）——开场后需要优先解决拿火箭发射器的敌人，枪法好的远距离将其爆头击杀。由于有时间限制，如何安全并快速地杀敌成为了一大难题，此时在对方人多的时候可以放个减速将他们困住，之后近距离爆头或近战攻击，没有装备职业拳击手的话近战会需要好几下才能解决，有些浪费时间。

43波 围攻（鬼魂、减速）——敌人会从3个方向攻过来，正面的2个方向用M14守住不是什么难事，只要埋好地雷注意远处的狙击手即可。右侧在一段时间后会过来几个敌人，而且他们还会躲在掩体后面十分讨厌，假如嫌麻烦就直接扔鬼魂解决。

44波：生存（时间限制、鬼魂、减速）——在如下平台算是个较为理想的位置，不过由于过于狭小不太好躲避扔上来的手雷。敌人基本会从正面攻过来，不过一旦被他们绕到右侧的话就会将玩家们暴露在他们的枪口之下，通过地图判断他们的位置及时消灭。有很大几率会挡不住敌人的攻击，鬼魂此时就是解围的惟一办法。



45波：众矢之的（时间限制、鬼魂、减速）——与上一波相比战术上没什么变化。

# 地图10 新德文

1星 47分45秒　2星 33分30秒　3星 24分00秒

### ◈地图特点

多人地图之一，场地很大，有深水和悬崖。第48波是难点，49和50为BOSS连战。

●**推荐配置**：

- 枪械：M14，P90或Pak80，地雷。
- 神力：鬼魂、减速、药包。
- 助力器：加强雷达2，神射手等。一次性助力器也会派上用场。

## 波次详解



46波：生存（普通）——出生后立刻赶往如下平台，身后就有武器库。3把M14守住正面攻过来的敌人，不过要小心从对面上方直接荡过来的敌人，埋几个地雷可以把他们吓跑或者延缓他们的行动。

47波：众矢之的（普通）——与上一波相比战术上没什么变化。

48波：围攻（时间限制、鬼魂）圈住区域离每个武器库都很远，待准备完全后再进入圈内，推荐3人都备着一个鬼魂神力。进入之前可绕道到两侧出兵的地方埋地雷。敌人大部分会从下图的方向攻过来，右侧窗口外就是悬崖，还会被后来的狙击手伏击，没特殊情况不要靠近。背后的方向时不时会出现几个敌人，其中就有猎人。到后期敌人的战力会大大增加，地雷假若补充好就往过道里扔一个，紧要关头靠鬼魂解围并延缓敌人的推进。

49波：军阀（亚当·巴德里奇，巨灵之主）——和第2关的打法没什么区别，时间较为宽裕，不过要小心场地中出现的强力敌人。

50波：军阀（亨利·埃弗瑞，因陀罗的军阀）——和第4关的打法没什么区别，理想情况下一个回合就可以秒杀他。

## 奖杯列表

| 名称 | 杯种 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 摧毁火车 | 铜 | 完成地图1：列车残骸 |
| 疯狂城市 | 铜 | 完成地图2：马达加斯加 |
| 大逃亡 | 铜 | 完成地图3：牢房 |
| 一不做，二不休 | 铜 | 完成地图4：拍卖行 |
| 证明实力之人 | 铜 | 完成地图5：苏格兰 |
| 悬崖洞穴 | 铜 | 完成地图6：遗迹 |
| 又毁一座失落城 | 铜 | 完成地图7：沉没的废墟 |
| 海盗生活 | 铜 | 完成地图8：海盗殖民地 |
| 寻宝假期 | 铜 | 完成地图9：河流 |
| 乌托邦 | 铜 | 完成地图10：新德文 |
| 战况惨烈 | 铜 | 惨烈难度下在所有生存地图中获得至少一颗星 |
| ……这东西 | 银 | 惨烈难度下在所有生存地图中获得三颗星 |







文 宇宙人　美编 Juxi

| 如龙6 生命诗篇 | | PS4 SEGA | |
|---|---|---|---|
| 龙が如く6 命の诗 | | 动作冒险 | 中文版 |
| 2016年12月8日 | 本地1人 | 无对应周边 | |
| 售价为468港币 | | | |

《如龙 6》作为一个阶段性完结的作品，虽然故事可能不能让大部分玩家或者粉丝满意，但是可玩内容和乐趣还是非常丰富的，特别是支线剧情和众多独特的小游戏就能让我们在两个城市逛上很长一段时间。本期杂志我们继续为大家补完《如龙 6 生命诗篇》支线部分的攻略。

# 全支线详尽攻略

本作的支线一共有 51 个，跟以往一样没有完成时限而且不存在失败的，只要达到了指定达到章节并且前置条件达成就可以触发，不存在错过或者无法回头的。注意如果某些支线达成了条件没有发生，原因可能是有其他支线或者主线故事正在进行中，阻碍了这个支线的发生，所以遇到这种情况，最好的做法就是先完成其他支线或者先推进主线。

另外，个别支线中有不少选项，但是对剧情和完成情况是没有影响的，只有小部分会关系到奖励，但最多就回复道具不同的区别而已。




## 1 桐生的壁咚

时间 / 条件 | 第六章（与真拳派战斗之后）

地点 | 神室町，天下一番大街后巷　　奖励 | 3 万日元

### 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 12 | 14 | 95 | 155 |

### 简述

天下一番大街后巷北边的小路进去有一块空地，进去之后能看到三个小混混围着一个青年，其中一个穿着很显眼的红色衣服。跟他们对话之后把 3 个小混混打倒救出青年，之后这个青年会邀请桐生到 Bantam 见面。并且会进行壁咚的练习。第一个选择支可以随便选，第二个选择支选“把身上的所有钱留下”或者“我要占有你的一切”。这样结束之后能获得 3 万经验值奖励。



离开酒吧之后会再次遇上刚才的小混混，打倒他们之后就能完成支线。

## 2 电话的另一头

时间 / 条件 | 第六章（与真拳派战斗之后）

地点 | 中道大街 巷内　　奖励 | 无

### 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 2 | 98 | 57 | 93 |

### 简述

路过中道大街 巷内（寿司三味以南的位置）触发，桐生会收到一个冒充桐生熟人的奇怪的电话，剧情中的对话选项可以随便选。通完电话之后前往千禧塔入口旁边角落的人对话，之后的选项不要给他钱。之后打倒两名小混混就能完成支线。

## 3 响往的人

时间 / 条件 | 第一章

地点 | 七福大街　　奖励 | 贵重品“绫香画的遥等人”

**● 经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 15 | 21 | 95 | 124 |

**简述**

前往七福大街西侧的儿童公园听母女的对话触发支线，之后跟这位小萝莉粉丝对话开始进行。剧情中的选项可以随便选，之后开始给小女孩选礼物。

先去唐吉诃德询问店员关于泽村遥的商品，由于没有货，店员建议桐生去剧场前的 SEGA 俱乐部找找。上去俱乐部的二楼跟楼梯旁边的宅男对话，之后这个人会问桐生几条问题，选“并不 KONNAN ！”（记得看清楚选项），之后根据他的提示前往惠比寿屋花 5 万买“遥的印刷照片”。最后把照片拿去给小萝莉。



## 4 清扫机器人失控

时间 / 条件 | 第六章（与真拳派战斗之后）

地点 | 甲鱼大街　　奖励 | 无

**● 经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 52 | 14 | 19 | 31 |

**简述**

跟捂着肚子的男人藤田对话之后触发支线，对话中选择“我去帮忙找”开始支线，回到天下一番大街路口的时候就会看到清扫机器人。之后一路追着清扫机器人跑，走到第三公园会发生战斗。和藤田合力打倒三个小混混即可完成支线。




## 5 I am human

时间 / 条件 | 第一章

地点 | 中道大街入口　　奖励 | 装备“开运辟邪护身符”

**● 经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 10 | 28 | 171 | 15 |

**简述**

跟中道大街入口的男人对话，选“嗯，可以啊”开始支线。之后前往七福大街西侧的儿童公园，跟 Hiji 对话。剧情中的对话随便说即可。对话完之后 Hiji 会提示让桐生离开儿童公园，走到儿童公园门口会发生战斗，打倒醉汉获得奖励“开运辟邪护身符”，剧情之后回去中道大街入口靠近之前那个推销 Hiji 的男人触发剧情，剧情之后就能完成支线。



## 6 观看次数代表一切

时间 / 条件 | 第六章（与真拳派战斗之后）

地点 | 剧场前广场　　奖励 | 无

**● 经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 7 | 140 | 28 | 15 |

**简述**

在剧场前广场跟拿着自拍杆的人筒井对话触发支线，之后可以到吉田打击中心找到他，然后去中道大街的微笑汉堡外面触发剧情，最后再去天下一番大街的麻将摇篮曲门外可以找到筒井他被抓着吊在楼顶，观看之后上去救他。上去之后发现这家伙已经没事了，而且还要把刚刚自拍的内容上传上网。教训他一顿之后就能完成支线。



## 7 追逐无人机

时间 / 条件 | 第六章（与真拳派战斗之后）

地点 | 中道大街　　奖励 | 无

**● 经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 30 | 35 | 47 | 77 |

**简述**

跟中道大街富士荞麦面门外的两人对话，之后跟斜对面倒在地上的一对男女对话开始支线，进入泰平大街的时候会遭到无人机的攻击，要按 QTE 躲开。之后前往剧场前大街，找到无人机之后追着他跑，小地图上的蓝色点可以看到它的位置，跑到猫咪咖啡厅楼上（4 楼）的空房间即可追上。之后打倒三个流氓即可完成支线。



## 8 心怀怨恨者们1

时间 / 条件 | 第六章（与真拳派战斗之后）

地点 | 天下一番大街入口处　　奖励 | 无

**● 经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 12 | 35 | 133 | 232 |

**简述**

天下一番大街和昭和大街交界处，路过的时候触发。在对面大楼上的显示器会出现爆炸预告，随即后面的垃圾堆会发生爆炸。爆炸之后跟现场的男人对话开始支线，之后前往吉田打击中心跟黄色衣服的人对话，打败他之后他会逃跑，追着他跑到七福大街东侧的停车场，跟他对话之后就能完成支线。如果跟丢了的话可以回去吉田打击中心重新找到那个男人。



## 9 心怀怨恨者们2

**时间 / 条件** | 完成“心怀怨恨者们”之后

**地点** | 天下一番大街入口处　　**奖励** | 无

● **经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 15 | 35 | 133 | 325 |

**简述**

完成“心怀怨恨者们”之后回去天下一番大街入口处会再次触发大楼上的广播，广播要求桐生一个人出来见面。再次前往吉田打击中心跟倒在地上的黄衣服男人对话。之后会出现11个蛇华组的杂兵，打赢他们就能完成支线。



## 10 充满魅力的邀约

**时间 / 条件** | 第六章（与真拳派战斗之后），晚上限定

**地点** | 七福大街西侧　　**奖励** | 无

● **经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 7 | 138 | 38 | 3 |

**简述**

剧场前广场和七福大街西侧交界的T字路口，北边的行人道上触发，注意触发的判定位置比较小，具体是行人道上有一个“鱼活场”的立牌，靠近旁边的门后触发。触发之后会收到一封SNS照片。之后按照照片的提示去中央道大街，在微笑汉堡门外能收到第二张照片。之后去剧场前广场，在SEGA俱乐部外面的自动贩卖机附近能收到第三张照片。最后去瑟蕾娜的楼顶就能找到妹子。剧情中的选项随便选即可。剧情结束之后打倒4个匪类即可完成支线。





## 11 现在有空吗？

**时间 / 条件** | 第六章（与真拳派战斗之后）

**地点** | 七福大街东侧　　**奖励** | 无

● **经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 5 | 77 | 66 | 108 |

**简述**

七福大街东侧千两大街北侧交界处，路过那里的时候伊达会发短信找桐生帮个忙，回“知道了”就开始支线。伊达的短信内容是让桐生去买点卡，要去天下一番大街的POPPO便利店购买，因为其他便利店都没有货。

买到了点卡之后桐生会回短信，之后会出现三个选项，由于对面是骗子，所以不能把号码发送过去。因此选项选“询问用途”、“尝试套话”、“进一步尝试套话”，之后按照短信提示前往千两大街多功能大楼屋顶（猫咪咖啡厅那栋大楼的屋顶），打赢6个可疑的男子就能完成支线。因为是楼顶所以可以用投技将他们往楼下扔直接秒杀。



## 12 传说中的男人保罗·林

**时间 / 条件** | 第六章（与真拳派战斗之后）

**地点** | 千禧塔东侧大街 Bantam 酒吧　　**奖励** | 中阶者飞镖

● **经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 5 | 14 | 190 | 46 |

**简述**

跟酒吧里的男人对话，选“反正现在很闲，就奉陪吧”开始支线，之后开始进行飞镖游戏。规则可以自选，打赢赤石泽之后就能完成支线，如果输了的话，重新开始就行了。




## 13 与保罗·林之战

**时间 / 条件** | 第六章（与真拳派战斗之后）

**地点** | 千禧塔东侧大街 Bantam 酒吧　　**奖励** | 保罗·林的飞镖

● **经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 5 | 14 | 266 | 124 |

**简述**

完成“传说中的男人保罗·林”之后，并且在飞镖游戏中弱、中、强难度各打赢一次（中、强这两个难度要去SEGA俱乐部 剧场前店才有），回来Bantam靠近标靶就会触发支线，保罗·林会再次来找桐生，选应战就能开始跟保罗·林比赛。由于不论胜负都能完成支线而且不影响奖励，所以最快完成支线的方法是开始比赛后立即退出……不过我们当然不能做这么怂的事情啊。毕竟是真实存在的世界级选手，保罗·林在游戏中的AI也几乎是0失误的，所以如果要赢的话，最简单的方法就是打01规则抢301分，连续5次命中60分的位置再补个1点就能直接获胜。

支线完成之后还可以随时到这里来跟保罗·林比赛飞镖。

## 14 勇敢面对

**时间 / 条件** | 与公关小姐沙希的好感度提升到 No.1

**地点** | 千禧塔　　**奖励** | 无

● **经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 20 | 35 | 133 | 325 |

**简述**

到公关俱乐部与沙希聊天，提升到No.1的时候触发。沙希会约桐生到千禧塔见面。与沙希见面之后进入剧情，之后帮沙希的粉丝打败两个小混混就能完成支线。

## 15 疑点重重的出道

**时间 / 条件** | 公关小姐光的等级提升到 No.1

**地点** | 千两大街和泰平大街交界处　　**奖励** | 无

● **经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 20 | 35 | 133 | 325 |

**简述**

光的等级提升到No.1之后，前往泰平大街和千两大街的十字路口附近就会触发支线。追进去千两大街到猫咖啡那栋大楼去，打倒4个可疑的男子就能完成支线。

## 16 传达心意

**时间 / 条件** | 公关小姐 SORA 到 No.1 等级

**地点** | 剧场前广场　**奖励** | 无

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 20 | 35 | 133 | 325 |

**简述**

SORA 达到 No.1 等级之后前往剧场前广场发生支线，剧情之后支线就能完成。

## 17 小恶魔的危机

**时间 / 条件** | 公关小姐艾利娜达到 No.1 等级

**地点** | 剧场前广场　**奖励** | 无

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 20 | 35 | 133 | 325 |

**简述**

艾利娜达到 No.1 等级之后会邀约桐生下班后见面，之后前往剧场前广场找到艾利娜进入剧情，之后帮艾利娜打倒一个跟踪狂就能完成。

## 18 有良心的公关小姐

**时间 / 条件** | 公关小姐蕾欧娜达到 No.1 等级

**地点** | 粉红大街　**奖励** | 无

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 20 | 35 | 133 | 325 |

**简述**

蕾欧娜达到 No.1 等级之后会邀请桐生见面，离开店后走到粉红大街北端跟蕾欧娜对话触发剧情。之后打倒一个凶神恶煞的男子，继续剧情就能完成支线。

## 19 ID打击练习中心

**时间 / 条件** | 第六章（与真拳派战斗之后）完成支线 35

**地点** | 吉田打击中心　**奖励** | 吉田老板加入棒球队

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 17 | 7 | 142 | 62 |

**简述**

非常恶心的一个支线任务。完成支线 35，并且在吉田打击中心选“挑战赛程”打三次就能触发。店老板吉田会向桐生搭话。他会问桐生要不要挑战他测试赛程。选“是”的话就会开始打球。要连续，注意是连续打出 5 次全垒打才能完成这个支线，输了的话可以跟吉田对话重来。因为每一球的球路都是固定的，所以只要记住球会进入哪一格事先将光标移动到那里，然后看准时机打球就能轻松实现全垒打。具体球路可以参考下面的表格。通过他的赛程之后选择“加入我的业余棒球队吧”就能结束支线并让他加入棒球队。



| 顺序 | 类型 | 位置（电脑的数字键盘为基准） |
|---|---|---|
| 1 | 曲球 | 1 |
| 2 | 伸卡球 | 3 |
| 3 | 指叉球 | 2 |
| 4 | 二缝线快速球 | 7 |
| 5 | 切球 | 9 |
| 6 | 变速球 | 2 |
| 7 | 快速指叉球 | 6 |
| 8 | 滑球 | 4 |
| 9 | 一缝线快速球 | 7 |
| 10 | 内飘球 | 3 |

## 20 浪速全垒打王

**时间 / 条件** | 第六章（与真拳派战斗之后）完成支线 35

**地点** | 吉田打击中心　**奖励** | 猩叔加入棒球队

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 10 | 21 | 19 | 217 |

**简述**

跟支线 19 一样非常恶心，同样是在吉田打击中心，选“全垒打课程”打三次即可触发，跟猩叔比赛看谁打的全垒打多。这次虽然不限连续，但是要打出 7 个全垒打以上才能赢。球路都是固定的，因此同样能通过记位置打点的方法来轻松完成，具体打点看表格。完成之后猩叔就会加入桐生的棒球队。

| 顺序 | 类型 | 位置（电脑的数字键盘为基准） |
|---|---|---|
| 1 | 二缝线快速球 | 6 |
| 2 | 切球 | 4 |
| 3 | 快速指叉球 | 2 |
| 4 | 一缝线快速球 | 1 |
| 5 | 快速指叉球 | 3 |
| 6 | 二缝线快速球 | 7 |
| 7 | 切球 | 6 |
| 8 | 一缝线快速球 | 2 |
| 9 | 快速指叉球 | 1 |
| 10 | 一缝线快速球 | 4 |

## 21 欢迎来到喵咪咖啡

**时间 / 条件** | 第一章

**地点** | cat cafe 喵喵茶馆　**奖励** | 开启猫咪收集系统

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 20 | 21 | 19 | 217 |

**简述**

千两大街多功能大楼上去 3 楼的喵喵茶馆触发支线，进去跟店主对话之后就能完成。之后店主会请求桐生帮忙到各地收集猫咪回来，开启猫咪收集系统。



## 22 视频聊天室的诱惑

**时间 / 条件** | 第一章

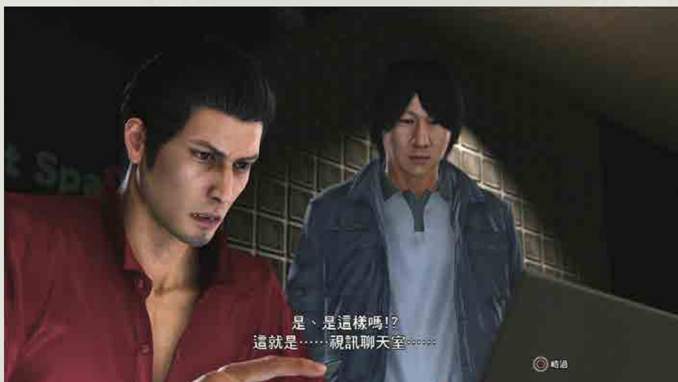
**地点** | 剧场前广场后巷和泰平大街西侧交界处　**奖励** | “视频聊天室”开放

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 20 | 7 | 38 | 217 |

**简述**

经过剧场前广场后巷和泰平大街西侧交界处的时候就会触发，之后前往剧场前广场的“网咖 mantai”（广场南边的大楼），上去二楼跟上面的男人对话，选项可以随便选，剧情结束之后就能完成支线。并且开放小游戏“视频聊天室”。



## 23 许自己一个男子汉的承诺

时间 / 条件 | 第一章

地点 | 剧场前广场后巷 RIZAP 神室町店　奖励 | 开放使用 RIZAP 的设施

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 85 | 2 | 21 | 9 | 77 |

**简述**

剧场前广场后巷到 RIZAP 门口跟幕田教练对话触发支线，之后选“入会”就会开放 RIZAP 的健身设施，先跟教练对话进行一次健身（进行两个项目），然后按照教练的提示进食，进食成功与否不影响支线，吃完东西回去向教练汇报即可完成支线。



## 24 脱胎换骨的男人

时间 / 条件 | 完成支线“许自己一个男子汉的承诺”后

地点 | 剧场前广场后巷 RIZAP 神室町店门外　奖励 | 曾田地加入桐生会

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 120 | 10 | 7 | 9 | 155 |

**简述**

完成支线“23 许自己一个男子汉的承诺”，离开 RIZAP 到门口的时候就会触发支线遇到曾田地康夫，跟他战斗并打倒他即可。

之后去天下一番大街会再次遇到他，跟他对话触发突发任务“打倒神室町的强敌”选“与其交手”打赢他。再之后去剧场前大街会再次遇上他，继续将他打倒。胜利之后过一段时间他会发短信约桐生到七福大街西侧的儿童公园进行最终决战，注意最后一次他的战斗力有 BOSS 的强度，建议做好准备再去。打赢他就能完成支线。




## 25 禁止谈恋爱

时间 / 条件 | 第四章

地点 | 龙南神社　奖励 | 装备“高级名牌腰带”

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 12 | 7 | 57 | 232 |

**简述**

龙南神社内跟两名女性对话，之后选“不嫌弃的话，要不要跟我聊聊看？”开始支线，之后剧情中的选项可以随意选。过一段时间之后回来这个位置找美沙继续剧情，帮助美沙打倒 5 个小混混即可获得奖励。剧情之后去追上美沙，到“狮子路西侧”再跟美沙对话即可完成支线。开启了业余棒球队之后，可以到仁涯中央大街跟美沙男友对话，“加濑前辈”会加入棒球队。



## 26 教祖大人的赎罪

时间 / 条件 | 第四章

地点 | 二之坂　奖励 | 装备“龙眼”、皇家精力饮料（答对 3 次以上）/ 精力饮料 XX（2 ~ 3 次）/ 精力饮料 X（1 次或以下）

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 25 | 42 | 114 | 186 |

**简述**

跟二之坂上的一对老人对话触发支线 跟老头子对话选“嗯 说来听听”和“知道了，走吧”开始支线，之后开始潜入那个教团的内部，接着去国道 2 号西侧，靠近派发传单的人就能继续支线，选注意接下来会根据玩家答对次数获得不同的奖励，不过奖品都是药，所以区别不大。最后再打败现任教祖即可完成支线。

选项的正确答案 ：

- 我想加入南无超赫伯图奈斯教
- 摆出姿势打招呼
- 赫伯图奈斯
- 库 · 里波斯
- 无南超 · 赤松
- 再教育





## 27 轨道车战士再现

时间 / 条件 | 第五章跟 JUSTIS 战斗后

地点 | 中央大街北侧　奖励 | 轨道车战士加入桐生会，藤泽豆腐店开张

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 50 | 14 | 19 | 46 |

**简述**

经过去中央大街北侧的藤泽豆腐店会与遇到当年的轨道车战士，之后去坡上小径跟轨道车战士的儿子崎斗对话，过一段时间之后再回来这里就可以继续剧情。接下来去仁涯渡轮场找到崎斗，打败 5 个小混混就能完成支线。

完成之后再去中央大街北侧跟轨道车战士对话他会加入桐生会，并且可以在他的豆腐店买豆腐。



## 28 尾道的诅咒

时间 / 条件 | 第四章，晚上限定

地点 | 墓地　奖励 | 无

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 22 | 56 | 123 | 155 |

**简述**

晚上进入墓地触发，路过就会遇到海盗的亡灵并发生战斗，打败它之后过一段时间回来会再次触发战斗。如此反复一共要跟亡灵打 5 次 其中第 2、3 次要打两个，第 4、5 次要打 3 个。打完最后一次之后桐生会自动回到水军公寓。之后再去墓地跟老伯对话就能完成支线。



## 29 成为在地吉祥物吧！

时间 / 条件 | 第四章

地点 | 仁涯中央大街　　奖励 | 装备"干架束腹"

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 7 | 140 | 9 | 46 |

**简述**

进入仁涯中央大街，调查地上的蜜柑头触发剧情，选"让我帮忙吧"开始支线，之后的剧情选项的正确答案是"热情如火的自我介绍"，"请多指教道道"，"OH ～ NO……"，"是尾道拉面道道"，"OH ～ NO ！"。不过故意瞎选有时候会有很搞笑的结果。问答结束之后再打倒 4 个小混混即可完成支线。



## 30 道夫的歌唱秀

时间 / 条件 | 完成支线 29 和 40 之后

地点 | 花之逢北侧　　奖励 | 装备"黑道用训练装束"、小野道夫的 CD 样本

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 10 | 91 | 247 | 77 |

**简述**

大多福屋门外不远处能见到小野道夫制作人广中，靠近他会触发支线，选择"帮忙"开始支线。之后广中会带桐生到小酒馆高第表演唱歌，歌曲是《今天是钻石》，虽然剧情要求取得 80 分以上，不过分数够不够都不影响支线的完成以及奖励。



## 31 赋予勇气

时间 / 条件 | 完成支线 30 之后

地点 | 狮子路西侧　　奖励 | 静子画的道夫

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 15 | 35 | 114 | 263 |

**简述**



完成支线 30 之后，前往水军公寓门口对面的人行道拐角，靠近那对母女触发，与小女孩静子交谈开始支线，之后去大众酒馆米德门口跟制作人广中对话，穿上道夫的衣服之后再次来跟静子对话，剧情选项可随便选。之后再打败 4 个捣乱的小混混即可完成。

## 32 似乎穿越了时空的少女

时间 / 条件 | 第四章

地点 | 坂上小径　　奖励 | 无

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 22 | 21 | 76 | 108 |

**简述**

通过坂上小径大概中间的位置会触发支线，遇到一个自称穿越了时间的名叫未来的少女。选项选"知道了，就奉陪一下吧"开始，选项可以随便选。剧情之后，过一段时间去天桥上面再次找到未来，跟她对话选"嗯，不能眼看女人流泪却不管"，剧情后帮她爸爸打倒 5 个小混混就能完成支线。



## 33 交换了人格？的两个人

时间 / 条件 | 第四章

地点 | 龙南神社前方大阶梯　　奖励 | 无

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 25 | 28 | 66 | 93 |

**简述**



在龙南神社前面的长楼梯上触发，之后跟坐在龙南神社楼梯上面的男人对话开始支线。剧情选项可以随便选（实际上他们就是装的）。对话之后帮他打倒 6 个可疑的男子即可完成支线。

## 34 业余棒球的第一步

时间 / 条件 | 第四章，夜晚以外的时间

地点 | 狮子路西侧　　奖励 | 开放业余棒球模式

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 5 | 7 | 47 | 77 |

**简述**

白天或者黄昏在狮子路西侧，牡蛎小屋对面沿着海边一带触发，棒球队的成员会再次邀请桐生打球，之后坐的士去棒球场触发剧情，打一场棒球赛即可。不论胜负都能完成支线，支线完成之后便开放业余棒球队系统。



## 35 寻找队友

**时间 / 条件** | 第四章完成支线 34 之后

**地点** | 棒球场　　**奖励** | 森塚加入棒球队

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 5 | 35 | 228 | 139 |

**简述**

完成支线 34 之后，前往棒球场就会触发支线。球队会请求桐生帮忙募集成员。首先要去找名为森塚的人回来，在花之湟中间的 Y 字路口能找到他，跟他对话发生战斗，打赢他之后就能完成支线。而且森塚也会加入棒球队。之后可以在街上募集成员。




## 36 首场胜利的滋味

**时间 / 条件** | 完成支线 35 后

**地点** | 棒球场　　**奖励** | 无

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 50 | 42 | 85 | 77 |

**简述**

完成支线 35 之后，前往棒球场就能触发支线，打赢仁涯闪电队的二军就能完成支线。

## 37 决战！仁涯闪电队

**时间 / 条件** | 完成支线 36 之后

**地点** | 棒球场　　**奖励** | 无

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 15 | 140 | 47 | 139 |

**简述**

完成支线 36 之后前往棒球场就能触发支线，跟仁涯闪电队一军打一场常规赛，赢了就能完成支线。如果队里还是初期球员的话，要赢有一定难度，建议先去完成其他尾道的支线，包括小酒馆相关的那一系列，以及支线 48、支线 19 和支线 20，有了这批球员之后就会轻松很多。

## 38 尾道最强宝座

**时间 / 条件** | 完成支线 37 之后

**地点** | 棒球场　　**奖励** | 无

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 100 | 12 | 14 | 114 | 139 |

**简述**

完成支线 37 之后前往棒球场就能触发这个支线，跟尾道传奇队比赛，赢了即可完成支线。尾道传奇队的实力比较强，除了要有好的球员之外还要稍微练一下级。一开始可以先用现役球员去打一遍，如果输的分数不多，那么可以多试两次，但如果输得很惨，建议找仁涯闪电队一军多打几场，并且用训练券强化一些基础能力比较好的球员。另外，操作击球手的时候特别是刚开局不久要尽量把握机会打出全垒打，哪怕得分不高，但是对后面的士气会有明显的影响。

## 39 情谊

**时间 / 条件** | 完成支线 38 后

**地点** | 棒球场　　**奖励** | 无

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 12 | 42 | 114 | 387 |

**简述**

完成支线 38 之后，进入棒球场触发这个支线。打赢金见泽富豪队一次就能完成支线。金见泽富豪队比尾道传奇队又强好几个档次。同样如果打不赢的话就先欺负尾道传奇队让球员升级，或者检讨一下配置对不对。龙南神社有个开价 100 万的球员，虽然实力强但是价格太贵，除非钱多否则个人不推荐去买。

## 40 通往大人世界的楼梯

**时间 / 条件** | 第五章跟 JUSTIS 战斗后，并且完成支线 35

**地点** | 花之湟小酒馆高第门口　　**奖励** | 小酒馆高第开放

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 7 | 28 | 28 | 77 |

**简述**

第五章并且完成支线 35 之后，路过小酒馆高第（Gaudi）门口触发。进去酒馆里喝酒出来就能完成支线。




## 41 儿女布置父母心

**时间 / 条件** | 高第小酒馆中跟畠山的好感度 3 级以上，源的好感度 1 级以上

**地点** | 高第小酒馆门口　　**奖励** | 秋吉成为酒友，畠山加入棒球队

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 10 | 42 | 190 | 155 |

**简述**

小酒馆高第里面跟酒客们提升好感度，当畠山提升到 3 格以上（升到“小酒馆通 · 极”之后，对话两次就能达到触发支线的要求），源提升到 1 格以上。路过小酒馆门口的时候就能触发支线并且发生对话事件（由于是强制进入的，所以如果没准备好的话不要靠近酒馆），对话成功之后前往 La Pente，剧情之后支线便完成。




之后再次去高第小酒馆跟畠山对话，如果他的好感度达到莫逆之交等级他便会加入棒球队。并且可以跟旁边的秋吉对话了。

## 42 那些年的回忆

**时间 / 条件** | 高第小酒馆中跟秋吉的好感度达到 3 级以上

**地点** | 高第小酒馆门口　**奖励** | 秋吉加入棒球队

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 10 | 42 | 190 | 155 |

**简述**

跟秋吉的好感度提升到 3 级以上，路过小酒馆门口就能触发，进去小酒馆就能发生对话事件。完成对话事件之后继续支线，妈妈桑告诉桐生秋吉忘了钱包，想让桐生送去给他。前往国道 2 号东侧的行人天桥上找到他，对话之后便完成支线。

之后回去小酒馆跟他对话就能知道同学会的结果，好感度达到莫逆之交等级之后他就会加入桐生的棒球队。

## 43 受不了高科技产品

**时间 / 条件** | 高第小酒馆中跟源的好感度达到 3 级以上

**地点** | 高第小酒馆门口　**奖励** | 源加入棒球队

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 10 | 42 | 190 | 155 |

**简述**

跟源的好感度达到 3 级以上触发，路过小酒馆高第的时候就能触发支线并发生对话事件，谈话结束之后离开小酒馆走一段路之后，源先生会发短信过来给桐生。此时回去小酒馆触发对话就能完成支线。

支线完成之后，再次进去小酒馆跟源先生对话，如果他好感度达到莫逆之交等级就会加入棒球队。




## 44 戒指的价格

**时间 / 条件** | 高第小酒馆中跟安藤的好友度达到 3 级以上

**地点** | 高第小酒馆门口　**奖励** | 安藤加入桐生会

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 10 | 42 | 190 | 155 |

**简述**

安藤和金子要等级达到“熟客”才能聊天，而且在小酒馆里是随机出现的，主线发生的条件是跟安藤的好友度达到 3 级以上，这个等级要“小酒馆通 · 极”状态对话 2 次并且跟他玩一次飞镖就能达成。

满足条件后路过小酒馆门口的时候就会触发支线，安藤本来想约桐生去喝酒但是突然有客人来找他所以走了，之后去大多福屋发生剧情，然后回去小酒馆选“进去”就能触发对话事件。对话结束之后，再去大多福屋打倒偷东西的犯人。最后再去海边找到安藤就能完成。

支线完成之后，回去小酒馆跟安藤对话，如果他好感度达到莫逆之交就会加入桐生会。

## 45 隐退的决心

**时间 / 条件** | 高第小酒馆中跟金子的好友度达到 3 级以上

**地点** | 高第小酒馆门口　**奖励** | 金子先生加入桐生会

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 10 | 42 | 190 | 155 |

**简述**

高第小酒馆门口触发支线，答应他的邀请进入支线开始对话事件，对话结束后去龙南神社找到金子先生。把照片交给他就能完成支线。

完成支线之后回去小酒馆和金子先生对话，如果他的好友度达到莫逆之交就会加入桐生会。

## 46 谢谢妈妈桑一直以来的照顾

**时间 / 条件** | 小酒馆 5 名客人好感度达到莫逆之交，妈妈桑好感度 3 级以上

**地点** | 大众酒馆 米德附近　**奖励** | 阿姆斯特朗型鱼枪 · 极

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 15 | 56 | 133 | 310 |

**简述**

触发的条件是小酒馆 5 名客人好感度达到莫逆之交，妈妈桑好感度 3 级以上，达成上述条件之后到仁涯大街的大众酒馆米德旁边会遇到一个派传单的妹子触发支线（如果达成了条件但没遇到她的话，建议到酒馆那里喝到醉然后再去）。之后回去小酒馆。桐生会为了答谢妈妈桑一直以来的关照而写感谢信，写完之后想把信藏起来。之后可以选择藏的地方。正确藏的地方是热水壶，如果藏到其他地方的话会被其他客人发现从而失败再来。藏好之后稍微过一段时间（可以出海捕鱼一次或者去做其他支线），然后会出现桐生的提示是时候去约定的地点了。前往仁涯渡轮场触发剧情。之后回去小酒馆会发生对话事件，对话事件结束后便完成支线。

完成之后再次进入小酒馆里面跟妈妈桑对话能拿到奖励“阿姆斯特朗型鱼枪 · 极”。



## 47 讨海人

**时间 / 条件** | 第四章和清美从龙南神社回来之后，白天黄昏时间带

**地点** | 仁涯渡轮场　**奖励** | 标准型鱼枪、潜水叉鱼系统开启

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 10 | 35 | 133 | 62 |

**简述**

白天或者黄昏时间段去仁涯渡轮场，到码头尽头那边会遇到捕鱼的大叔触发支线。之后过一段时间之后回来再跟渔夫对话就能开启潜水叉鱼系统。出海捕鱼一次回来之后就能完成支线。之后可以随时来这边跟渔夫对话出海捕鱼。

## 48 世上最美味的章鱼

**时间 / 条件** | 完成支线 47 和支线 35 后，夜晚以外的时间带

**地点** | 仁涯渡轮场　**奖励** | 装填强化型鱼枪，高尔契夫加入棒球队

**经验值**

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 7 | 91 | 57 | 77 |

**简述**

到仁涯渡轮场触发支线，会看到棒球员高尔契夫请求渔夫抓“美味章鱼”给他吃。支线触发之后跟渔夫对话出海，打第二个海域“沉没迷宫”，将关底的 BOSS“美味章鱼”讨伐掉之后。回来就能完成支线。

## 49 宝贵地方

时间 / 条件 | 完成支线 48 之后，夜晚以外的时间带

地点 | 仁涯渡轮场　　奖励 | 标准型鱼枪·改

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 100 | 10 | 28 | 95 | 155 |

### 简述

完成支线 48 之后，跟渔夫和天野对话触发这个支线，之后跟渔夫对话出海 挑战第三个海域“海底龙穴”，打赢最深处的“血腥狂鲨”回来即可完成支线。注意这个海域的难度比较大，建议用上一个任务获得的“装填强化型鱼枪”，因为血腥狂鲨有一招会连续召唤大量的鱼袭击桐生，子弹数太少的鱼枪来不及装填。或者用支线 46 获得的“阿姆斯特朗型鱼枪·极”，这样也可以快速打倒 BOSS。

## 50 危机管理的专家

时间 / 条件 | 第四章

地点 | 登山缆车搭乘处前方　　奖励 | 西乡加入桐生会

● 经验值

| 肌力 | 敏捷 | 毅力 | 技巧 | 魅力 |
|---|---|---|---|---|
| 120 | 10 | 7 | 9 | 155 |

### 简述

跟坐在地上的男人西乡大二郎对话触发支线，他会让桐生带一个猪扒便当给他，猪扒便当要到神室町的 POPPO（七福大街西侧店）购买，把便当交给他之后发生战斗。打赢他后他会离开，之后在尾道会随机遇到在闲逛的他（二之坂和登山缆车搭乘处前方出现率比较高，另外地图上他的图标会用紫色箭头标识出来），上前跟他对话选“与其交手”打赢他，如此两次。过一会他就会发短信给桐生，回去登山缆车搭乘处前方找到他跟他进行最后的决斗，打败他之后就能完成支线。







## 51 亚门丈

时间 / 条件 | 完成支线 24“脱胎换骨的男人”和支线 50“危机管理的专家”后

地点 | 亚门浮岛　　奖励 | 亚门丈加入桐生会

### 简述




达成前置条件之后会收到亚门的短信，之后直接前往亚门的浮岛就能跟本作的隐藏 BOSS 亚门丈对决。因为是隐藏 BOSS，所以出发前要做好充分的准备。能力方面要将所有战斗技能和热血动作相关的全部学会，基础能力值不追求全 300，但至少都要升到 200 以上，其余点数优先分给攻击力、回避力和热血量表。回复道具方面，商店能买到的回复药和回复热血量表的道具都要带满，因为热血量表涉及到保命，便当、健身药品之类能回血的道具也尽量多带。

亚门丈的战斗大致上可分两个阶段，第一个阶段是单挑，保持些距离空挥拳引诱亚门出招，然后回避到他侧面攻击即可。因为面对亚门丈很难短时间内打出高伤害。对技术有信心的玩家可以用化劲接热血动作，或者打虎来反击，输出会非常高。而对于一般玩家而言，最有效的方法还是开场就开究极热血模式，然后用飞踢接热血动作。争取爆发一次打两次热血动作，在时间快结束的时候再用□键连环拳殴打他，顺利的话可以打掉接近 1/4 的血。虽然这样拼血自己也会受到不少伤害，但这个打法反而比用拳头慢慢磨更有效率，掉血也相对更少。

第二阶段亚门会召唤出无人机，碰到无人机虽然伤害不高，但是会产生很长的硬直，接下来大家都懂的。只有一台无人机的时候打发可以照旧，但是随着亚门的 HP 减少无人机的数量会变得非常多，如果无人机数量多得无法正常作战的时候就要开始拉开距离了。无人机会定期丢下清扫机器人，靠近清扫机器人之后它会停下来并开始计时，一段时间之后就会爆炸。在停下来到爆炸之前这段时间里是可以捡起来的，用来砸亚门可以造成伤害，也可以炸掉部分无人机。这个阶段就不再建议拳头交手了，尽量躲过无人机的围攻和亚门的攻击去捡清扫机器人砸亚门吧。亚门 HP 不多的时候身体周围会出现圆形的斗气，这个状态也可以用清扫机器人砸他解除。须要注意的是，这一阶段要留意声音，如果倒数计时声突然变了音调，这就代表你已经被无人机包围和扫地机器人包围，而且计时结束周围的飞机一起爆炸，一旦爆炸几乎是肯定秒杀的，因为这个状态通常也无处可逃，所以惟一解决方法是发动究极热血利用不死的效果来硬接伤害，然后对亚门反击。除此之外，第二阶段亚门还会追加旋风拳，旋风拳只会把人打空血，最后一下投技才会打死人的，而空血中了投技的时候，玩家是有机会开菜单吃药的，注意用这个方法保命。亚门的 HP 不多的时候，就可以开究极热血状态，然后用飞踢接热血动作把他踢死。

# 360 in One



欢迎来到 360 in One 栏目。看到这熟悉的配色，想必大家都能看出：这是一个和 Xbox 有关的栏目。而栏目名中的 360 和 One，无疑指的是两代 Xbox，所以这栏目的主旨也是呼之欲出了。

没错，360 in One 是一个专门介绍 Xbox One 向下兼容功能的栏目。在这里，你会看到有关这个超实用功能的一切最新消息，此外还有佳作推荐。请放心，我们不会向各位推荐《战争机器》、《荒野大救赎》这种人尽皆知的大作。我们只会为大家推荐 X360 上知名度不高又值得一玩的作品，当然它们全部都已加入向下兼容豪华午餐，你可以直接在 Xbox One 上体验。

作为新栏目的第一期，我们会对 Xbox One 向下兼容功能进行一个全方位的介绍，还会附上目前所有支持该功能的游戏名单。无论你是新手还是老鸟，本文都有值得你一看的价值。

## 实用Q&A

Q：能否通过合购的方式来购买向下兼容的 X360 游戏？

A：可以。方法和 Xbox One 一样，即互设主要 Xbox，或建立合购专用的小号。

Q：能否用一份 X360 游戏光盘实现多人分享？

A：可以。但是由于在 Xbox One 上运行 X360 光盘游戏时，光盘仍需保留于光驱之中，所以小伙伴们不能同时进行游戏。

Q：使用向下兼容功能是否需要金会员？

A：不需要。但联机仍需金会员才能进行。

Q：官方会以怎样的频率更新支持向下兼容的游戏名单？

A：每个月都会有。如今只要有新游戏加入豪华午餐，官方就会在社交网络上正式公布。这里可以提供一份参考数据，2015 年 6 月这项功能刚公布之时，只有 21 款游戏支持向下兼容。如今这份名单上的游戏已经超过了 300 个。

Q：我能否在 X360 和 Xbox One 平台间来回游玩一个游戏，并继承所有数据？

A：当然可以，不过需要注意的是，你在 Xbox One 上的存档，只会在关机之后才能上传至云端。当然你需要选择待机，同时要保持网络畅通。

Q：为何在 Xbox One 上看到的免费 X360 游戏，有些却不能下载？

A：你的 X360 账号应该来自于特殊的地区（如日本、德国等）。X360 和 Xbox One 不同，你并不能通过切换所在地区来切换卖场，你只能访问你账号所在地区的卖场。由于日本、德国等地区的审查制度比较严格，很多游戏都要进行大幅的修改，甚至没有在该地区推出，这就是为什么日版德版有那么多成就分开计算的游戏。如果某月的金会员免费游戏属于以上所说的情况，那么这些地区的免费游戏往往会做出变更。解决办法是玩家将 Xbox One 卖场切至适合自己账号的地区，然后前去下载该地区当月真正的免费游戏。

Q：我当初购买了某游戏的日版，之后该游戏推出了中文版，那么我现在能否凭借手上的日版玩到中文版呢？

A：一般说来，你当时购买的是什么版，那么在 Xbox One 上也只会获得对应的版本，这点在最初的测试中已经得到了证实。但是随着向下兼容功能的日益成熟，我们惊喜地发现，有一些 X360 游戏在 Xbox One 上的版本已经包含了多国语言，只要更改系统语言就可以切换。现在有 300 多个向下兼容游戏，加上版本繁多，我们不能一一测试，还请见谅。

Q：带所有 DLC 的年度版游戏光盘，在 Xbox One 上运行时，会自动附赠所有 DLC 吗？

A：当你放入光盘时，原本年度版游戏所附带的 DLC 内容全部都会加入下载列表，请放心。

## 向下兼容是什么？

在 2015 年 E3 展上，微软为全球 Xbox 用户带来了一项极为体贴的服务，那就是 Xbox One 向下兼容。利用这项服务，玩家将可以把自己的 X360 游戏拿到 Xbox One 上运行。在最新的主机上运行前一代主机的游戏，这其实并不是什么新鲜的功能。远的不说，任天堂的 Wii U 就能运行 Wii 游戏，而索尼也有在 PS4 上体验 PS3 游戏的 PS NOW 服务。但 Xbox One 向下兼容相比这些服务的优势明显，这些优势可以归纳为以下几条：

1. 不会额外收取任何费用
2. 同时支持光盘游戏和数字游戏
3. 能使用 Xbox One 独有的功能和服务
4. 完美对应 Xbox One 精英手柄
5. 存档和成就可全部继承过来
6. 能够和仍坚持在 X360 上的机友交谈及联机

由于 Xbox One 在开发时并没有考虑过要支持 X360 游戏，所以并没有什么预留的后门捷径可走，每个 X360 游戏都必须推出专门的补丁。所以目前并不是所有的 X360 游戏都能在 Xbox One 上运行，不过目前支持此功能的游戏已超过 300 个，而且还在不断更新中，十分给力！

## 向下兼容怎么用？

要想使用 Xbox One 向下兼容功能，方法非常简单，也不会向玩家收取任何额外费用，不过光盘游戏和数字游戏会有一些不同。

如果是光盘游戏，玩家只要把游戏光盘放入 Xbox One，如果该游戏已支持向下兼容，那么在联网状态下系统就会提示玩家：要想运行此游戏，需要下载一定容量的更新文件。当你将更新文件下载完成之后，就可以愉快地游戏了。不过，在游戏时光盘仍需保留于光驱之中。顺带一提的是，所谓的更新文件，其实就是打好补丁的游戏本体，等于说玩家实际运行的还是数字游戏，光盘仅用于验证。

如果是数字游戏，只要玩家的账户购买过该游戏，并且该游戏已支持向下兼容，那么它就会自动出现“我的游戏和应用”的“准备安装”列表之中。如今玩家已经可以在 Xbox One 上直接购买并下载 X360 游戏，简体中文中此类游戏被翻译为“可向下相容”。

### 向下兼容有啥好？

能够让自己拥有的 X360 游戏再续一个世代的命，已经是一件很美妙的事情了，然而 Xbox 开发团队并不仅仅满足于此。当你在 Xbox One 上运行 X360 游戏时，还能享受不少福利。

### 功能和服务

Xbox One 作为新一代 Xbox，相比 X360 增加了无数功能，而这些功能绝大部分都适用于向下兼容的 X360 游戏。包括但不限于：录像、截图、直播、串流至 Windows 10 设备、社交分享等。

### 硬件支持

在 Xbox One 上运行 X360 游戏时，不仅可以使用普通的 Xbox One 手柄，而且能使用 Xbox One 精英手柄。不过注意，X360 手柄不能在 Xbox One 上使用。另外在 Xbox One 上运行 X360 游戏时，Xbox 键（即俗称的西瓜键）的作用仍是返回 Xbox One 的主界面，原 X360 的 Xbox 键功能则需要同时按 VIEW 和 MENU 来实现。另外初代 Kinect 也不能在 Xbox One 上使用。

## 进度继承

通过云服务，玩家在X360上保留的存档和获得的成就，都能够完美地继承到Xbox One上来。当进入游戏后，系统会自动调用玩家此前在X360的云端中保留的存档，如果玩家没有云存档的话只能重新开始。而成就由于是自始至终保留于云端的，所以可以毫不费力地继承过来。




## 多人游戏

使用Xbox One玩X360游戏的玩家，可以和使用X360玩X360游戏的玩家进行语音聊天和联机。有了这一条，玩家就不用担心找不到人联机了。而只有X360的朋友，是否也应该考虑升级一下机器呢？

# 全310款支持向下兼容的X360游戏列表

*截至2016年12月21日戏　XBLA代表游戏为Xbox LIVE Arcade游戏　*本表以游戏原名的首字母为序

| 游戏原名 | 游戏译名 | 备注 |
|---|---|---|
| 'Splosion Man | 爆炸人 | XBLA |
| A Kingdom for Keflings | 小米人的王国 | XBLA |
| A World of Keflings | 小米人的世界 | XBLA |
| Aegis Wing | 神盾之翼 | 免费XBLA |
| Age of Booty | - | XBLA |
| Alan Wake | 心灵杀手 | 量子破碎预购特典 |
| Alan Wake's American Nightmare | 心灵杀手 美国噩梦 | XBLA，量子破碎预购特典 |
| Alien Hominid | 外星原人 | XBLA |
| Altered Beast | 兽王记 | XBLA |
| Anomaly Warzone Earth | 异形 地球战区 | XBLA |
| Aqua | - | XBLA |
| ARKANOID Live! | - | XBLA |
| Assassin's Creed | 刺客信条 | |
| Assassin's Creed II | 刺客信条II | |
| Asteroids & Deluxe | - | XBLA |
| Astropop | 太空爆破 | XBLA |
| Babel Rising | 通天塔 | XBLA |
| Banjo-Kazooie | 斑卓熊大冒险 | XBLA，Rare Replay收录 |
| Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts | 斑卓熊大冒险 改造大作战 | Rare Replay收录 |
| Banjo-Tooie | 斑卓熊大冒险2 | XBLA，Rare Replay收录 |
| BattleBlock Theater | 战斗砖块剧场 | XBLA |
| Battlestations: Midway | 战斗位置 中途岛 | |
| Bayonetta | 猎天使魔女 | |
| Bejeweled 2 | 宝石迷情2 | XBLA |
| Bejeweled 3 | 宝石迷情3 | XBLA |
| Bellator: MMA Onslaught | MMA 猛攻 | XBLA |
| Beyond Good & Evil HD | 超越善恶HD | XBLA |
| Bionic Commando Rearmed 2 | 生化尖兵 重装上阵2 | XBLA |
| BioShock | 生化奇兵 | 已推出Xbox One合集 |
| BioShock 2 | 生化奇兵2 | 已推出Xbox One合集 |
| BioShock Infinite | 生化奇兵 无限 | 已推出Xbox One合集 |
| Blood Knights | 嗜血暗骑 | XBLA |
| Blood of the Werewolf | 狼人之血 | XBLA |
| Bloodforge | 血炉 | XBLA |
| BloodRayne: Betrayal | 吸血莱恩 背叛 | XBLA |
| Blue Dragon | 蓝龙 | |
| Bomberman Live: Battlefest | 炸弹人LIVE 战斗集会 | XBLA |
| Boom Boom Rocket | 烟花火箭 | XBLA |
| Borderlands | 边境之地 | 已推出Xbox One合集 |
| Bound by Flame | 烈焰契约 | |
| Braid | 时空幻境 | XBLA |
| Brain Challenge | 脑筋挑战 | XBLA |
| Bully: Scholarship Edition | 学园坏小子 | |
| Burnout Paradise | 火爆狂飙 天堂 | |
| Call of Duty 2 | COD2 | |
| Call of Duty 3 | COD3 | |
| Call of Duty: Black Ops | COD 黑色行动 | |
| Call of Duty: World at War | COD 战火世界 | |

| 游戏原名 | 游戏译名 | 备注 |
|---|---|---|
| Call of Juarez: Gunslinger | 狂野西部 神枪手 | XBLA |
| Capcom Arcade Cabinet | Capcom街机合集 | XBLA |
| Carcassonne | 卡卡颂 | XBLA |
| Castle Crashers | 城堡破坏者 | XBLA |
| Castle of Illusion Starring Mickey Mouse | 米老鼠 幻影城堡 | XBLA |
| CastleStorm | 城堡风暴 | XBLA |
| Castlevania: Symphony of the Night | 恶魔城 月下夜想曲 | XBLA |
| Catherine | 凯瑟琳 | |
| The Cave | 洞穴 | XBLA，2016年1月金会员免费游戏 |
| Centipede & Millipede | - | XBLA |
| CLANNAD | - | 日版限定 |
| Comic Jumper | 漫画穿越者 | XBLA |
| Comix Zone | 漫画地带 | XBLA |
| Condemned: Criminal Origins | 死刑犯 罪恶起源 | |
| Counter-Strike: Global Offensive | 反恐精英 全球攻势 | XBLA |
| Crazy Taxi | 疯狂出租车 | XBLA |
| Crystal Defenders | 水晶防御 | XBLA |
| Crystal Quest | 水晶任务 | XBLA |
| Dark Souls | 黑暗之魂 | 黑暗之魂3预购特典 |
| Dark Void | 暗黑虚空 | |
| de Blob 2 | 颜料宝贝2 | |
| Dead Space | 死亡空间 | |
| Dead Space Ignition | 死亡空间 燃烧 | XBLA |
| Deadliest Warrior: Legends | - | XBLA |
| DeathSpank: Thongs of Virtue | 戴斯班克 雪山地牢 | XBLA |
| Defense Grid: The Awakening | 防御阵型 觉醒 | XBLA |
| Deus Ex: Human Revolution | 杀出重围 人类革命 | |
| Deus Ex: Human Revolution Director's Cut | 杀出重围 人类革命 导演剪辑版 | |
| Dig Dug | 打空气 | XBLA |
| DiRT 3 | 尘土飞扬3 | |
| DiRT Showdown | 尘土飞扬 好戏上演 | |
| Discs of Tron | 立体飞盘 | XBLA |
| Domino Master | - | XBLA |
| Doom | 毁灭战士 | XBLA，毁灭战士（Xbox One）预购特典 |
| Doom 3 BFG Edition | 毁灭战士3 BFG版 | 仅支持光盘 |
| Doom II: Hell on Earth | 毁灭战士2 | XBLA，毁灭战士（Xbox One）预购特典 |
| Doritos Crash Course | 人偶极限障碍赛 | XBLA |
| Double Dragon Neon | 双截龙 霓虹 | XBLA |
| Dragon's Lair | 龙穴 | XBLA |
| DuckTales Remastered | 唐老鸭历险记 重制版 | XBLA |

| 游戏原名 | 游戏译名 | 备注 |
|---|---|---|
| Duke Nukem: Manhattan Project | 毁灭公爵 曼哈顿计划 | XBLA |
| Dungeon Siege III | 地牢围攻III | |
| Dungeons and Dragons: Chronicles of Mystara | 龙与地下城 秘影历代记 | XBLA |
| Earthworm Jim HD | 蚯蚓战士HD | XBLA |
| Eat Lead: The Return of Matt Hazard | 吃我子弹 马特哈扎德的回归 | |
| The Elder Scrolls IV: Oblivion | 上古卷轴IV 湮灭 | |
| Encleverment Experiment | 脑力训练 | XBLA |
| Escape Dead Island | 逃离死亡岛 | |
| Every Extend Extra Extreme | - | XBLA |
| Fable II | 神鬼寓言II | |
| Fable III | 神鬼寓言III | |
| Faery: Legends of Avalon | - | XBLA |
| Fallout 3 | 辐射3 | 辐射4预购特典 |
| Fallout: New Vegas | 辐射 新维加斯 | |
| Far Cry 3: Blood Dragon | 孤岛惊魂3 血龙 | XBLA |
| Feeding Frenzy | 吞食鱼 | XBLA |
| Feeding Frenzy 2: Shipwreck Showdown | 吞食鱼2 | XBLA |
| Final Fight: Double Impact | 快打旋风 双重冲击 | XBLA |
| Flashback | 闪回 | XBLA |
| Flock! | - | XBLA |
| Forza Horizon | 极限竞速 地平线 | |
| Foul Play | - | XBLA |
| Fret Nice | - | XBLA |
| Frogger | 青蛙过河 | XBLA |
| Frogger 2 | 青蛙过河2 | XBLA |
| FunTown Mahjong | 戏谷麻将 | XBLA |
| Galaga | 小蜜蜂 | XBLA |
| Galaga Legions | 小蜜蜂 军团 | XBLA |
| Galaga Legions DX | 小蜜蜂 军团DX | XBLA |
| Garou: Mark of the Wolves | 饿狼传说 狼之标记 | XBLA |
| Gatling Gears | 格林机枪 | XBLA |
| Gears of War | 战争机器 | 战争机器 终极版 特典 |
| Gears of War 2 | 战争机器2 | 战争机器 终极版 特典 |
| Gears of War 3 | 战争机器3 | 战争机器 终极版 特典 |
| Gears of War: Judgment | 战争机器 审判 | 战争机器 终极版 特典 |
| Geometry Wars: Retro Evolved | 几何战争 进化 | XBLA |
| Ghostbusters: Sanctum of Slime | 抓鬼敢死队 烂泥密室 | XBLA |
| Go! Go! Break Steady | 霹雳节拍 | XBLA |
| Golden Axe | 战斧 | XBLA |
| Grid 2 | 极速房车赛2 | |
| Gripshift | - | XBLA |
| Guardian Heroes | 守护英雄 | XBLA |
| Gunstar Heroes | 火枪英雄 | XBLA |
| Guwange | 狱门山物语 | XBLA |
| Half-Minute Hero: Super Mega Neo Climax | 勇者30 | XBLA |
| Halo Wars | 光环战争 | |

| 游戏原名 | 游戏译名 | 备注 |
|---|---|---|
| Halo: Reach | 光环 致远星 | |
| Halo: Spartan Assault | 光环 斯巴达突袭 | XBLA |
| Hardwood Backgammon | - | XBLA |
| Hardwood Hearts | - | XBLA |
| Hardwood Spades | - | XBLA |
| Haunted House | 密室逃生 | XBLA |
| Heavy Weapon | 重型武器 | XBLA |
| Hexic 2 | 旋转泡泡球2 | XBLA |
| Hexic HD | 旋转泡泡球HD | XBLA，特定服免费 |
| Hydro Thunder Hurricane | 雷霆赛艇 | XBLA |
| I Am Alive | 我还活着 | XBLA |
| Ikaruga | 斑鸠 | XBLA |
| Injustice: Gods Among Us | 不义联盟 凡尘之神 | |
| Interpol: The Trail of Dr. Chaos | - | XBLA |
| Iron Brigade | 铁旅 | XBLA |
| Jeremy McGrath's Offroad | - | XBLA |
| Jet Set Radio | 街头涂鸦 | XBLA |
| Jetpac Refuelled | - | XBLA，Rare Replay收录 |
| Joe Danger 2: The Movie | - | XBLA |
| Joe Danger: Special Edition | - | XBLA |
| Joust | - | XBLA |
| Joy Ride Turbo | - | XBLA |
| Jurassic Park: The Game | 侏罗纪公园 | |
| Just Cause 2 | 正当防卫2 | 正当防卫3特典 |
| Kameo: Elements of Power | 凯密欧 | Rare Replay收录 |
| Kane & Lynch 2: Dog Days | 凯恩与林奇2 伏天 | |
| Killer Is Dead | 杀手已死 | |
| The King of Fighters '98 Ultimate Match | 格斗之王98 终极之战 | XBLA |
| Lazy Raiders | - | XBLA |
| Left 4 Dead | 求生之路 | |
| Left 4 Dead 2 | 求生之路2 | |
| LEGO Batman: The Videogame | 乐高蝙蝠侠 | |
| LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game | 乐高加勒比海盗 | |
| LEGO Star Wars: The Complete Saga | 乐高星球大战 | |
| Limbo | - | XBLA |
| Lode Runner | 淘金者 | XBLA |
| Lost Odyssey | 失落的奥德赛 | 2016年内免费 |
| Lumines LIVE! | 音乐方块 LIVE | XBLA |
| Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2012 | 万智牌 旅法师对决2012 | XBLA |
| Mars: War Logs | - | XBLA |
| Mass Effect | 质量效应 | |
| Mass Effect 2 | 质量效应2 | 仅支持光盘 |
| Mass Effect 3 | 质量效应3 | 仅支持光盘 |
| The Maw | - | XBLA |
| Medal of Honor: Airborne | 荣誉勋章 空降兵 | |
| Metal Slug 3 | 合金弹头3 | XBLA |
| Metal Slug XX | 合金弹头XX | XBLA |
| Might & Magic: Clash of Heroes | 魔法门 英雄交锋 | XBLA |
| Military Madness: Nectaris | 太空争霸战 | XBLA |
| Mirror's Edge | 镜之边缘 | |
| Missile Command | | XBLA |
| Monaco: What's Yours Is Mine | 摩纳哥 你的就是我的 | XBLA |
| Monday Night Combat | - | XBLA |
| Monopoly Plus | 富豪街Plus | XBLA |
| Motocross Madness | - | XBLA |
| Mr. Driller Online | 钻子先生 在线 | XBLA |
| Ms. Pac-Man | 吃豆小姐 | XBLA |
| Ms. Splosion Man | 爆炸女 | XBLA |
| MX vs. ATV Reflex | - | |
| N+ | - | XBLA |
| NBA Jam: On Fire Edition | NBA嘉年华 火热版 | XBLA |
| NeoGeo Battle Coliseum | NeoGeo竞技场 | XBLA |
| New Rally-X | - | XBLA |
| NiGHTS into Dreams... | 梦精灵 | XBLA |
| NIN2-JUMP | 忍者跳 | XBLA |
| Of Orcs and Men | 妖兽与人类 | |
| Omega Five | 欧米伽5号 | XBLA |

| 游戏原名 | 游戏译名 | 备注 |
|---|---|---|
| Operation Flashpoint: Dragon Rising | 闪点行动 巨龙崛起 | |
| Operation Flashpoint: Red River | 闪点行动 红河 | 仅支持光盘 |
| The Orange Box | 半条命 橙盒版 | |
| Outland | 外域 | XBLA |
| Pac-Man | 吃豆人 | XBLA |
| Pac-Man Championship Edition | 吃豆人 冠军版 | XBLA |
| Pac-Man Championship Edition DX | 吃豆人 冠军版DX | XBLA |
| Pac-Man Museum | 吃豆人博物馆 | XBLA |
| Peggle | 幻幻球 | XBLA |
| Perfect Dark | 完美黑暗 | XBLA，Rare Replay收录 |
| Perfect Dark Zero | 完美黑暗 零 | Rare Replay收录 |
| Phantasy Star II | 梦幻之星II | XBLA |
| Phantom Breaker: Battle Grounds | 魅影破坏者 战斗乐园 | XBLA |
| Pinball FX | - | XBLA |
| Planets Under Attack | 毁灭星球 | XBLA |
| Plants vs. Zombies | 植物大战僵尸 | XBLA |
| Portal 2 | 传送门2 | |
| Portal: Still Alive | 传送门 | XBLA |
| Prince of Persia Classic | 波斯王子 经典版 | XBLA |
| Pure | 完美机车 | 仅支持光盘 |
| Putty Squad | - | XBLA |
| Puzzle Quest: Challenge of the Warlords | 益智之谜 战神的挑战 | XBLA |
| Puzzle Quest 2 | 益智之谜2 | XBLA |
| Puzzle Quest Galactrix | 益智之谜 银河矩阵 | XBLA |
| Puzzlegeddon | - | XBLA |
| Qix++ | - | XBLA |
| R-Type Dimensions | - | XBLA |
| RAGE | 狂怒 | 仅支持光盘 |
| Raskulls | - | XBLA |
| Rayman 3 HD | 雷曼3HD | XBLA |
| Rayman Legends | 雷曼 传奇 | |
| Rayman Origins | 雷曼 起源 | |
| Red Dead Redemption | 荒野大救赎 | |
| Red Faction: Battlegrounds | 红色派系 战场 | XBLA |
| Runner2 | - | XBLA |
| Sacred 3 | 圣域3 | |
| Sacred Citadel | 神圣堡垒 | XBLA |
| Saints Row IV | 黑道圣徒IV | |
| Sam & Max Beyond Time and Space | 妙探闯通关 超越时空 | XBLA |
| Sam & Max Save the World | 妙探闯通关 拯救世界 | XBLA |
| Samurai Shodown II | 侍魂II | XBLA |
| Scarygirl | 恐怖女孩 | XBLA |
| Monkey Island 2: LeChuck's Revenge: Special Edition | 猴岛小英雄2 老查克的复仇 | XBLA |
| The Secret of Monkey Island: Special Edition | 猴岛小英雄 | XBLA |
| Sega Bass Fishing | - | XBLA |
| Sega Vintage Collection: Alex Kidd & Co. | SEGA珍宝合集 神奇小子 | XBLA |
| Sega Vintage Collection: Golden Axe | SEGA珍宝合集 战斧 | XBLA |
| Sega Vintage Collection: Monster World | SEGA珍宝合集 怪物世界 | XBLA |
| Sega Vintage Collection: Streets of Rage | SEGA珍宝合集 怒之铁拳 | XBLA |
| Shadow Complex | 暗影帝国 | XBLA |
| Shadowrun | 暗影狂奔 | |
| Shank 2 | 闪客2 | XBLA |
| Shotest Shogi | - | XBLA |
| Shred Nebula | 破碎星云 | XBLA |
| Silent Hill: Downpour | 寂静岭 暴雨 | |
| Skate 3 | - | |
| Skullgirls: Encore | 骷髅少女 安可 | XBLA |
| Skydive: Proximity Flight | - | XBLA |
| Small Arms | - | XBLA |
| Sonic & All-Stars Racing Transformed | 索尼克全明星赛车 变形出发 | |
| Sonic & Knuckles | 索尼克与纳克尔斯 | XBLA |
| Sonic CD | 索尼克CD | XBLA |
| Sonic the Fighters | 索尼克格斗 | XBLA |

| 游戏原名 | 游戏译名 | 备注 |
|---|---|---|
| Sonic the Hedgehog | 索尼克 | XBLA |
| Sonic the Hedgehog 2 | 索尼克2 | XBLA |
| Sonic the Hedgehog 3 | 索尼克3 | XBLA |
| Sonic the Hedgehog 4: Episode I | 索尼克4 第1章 | XBLA |
| Sonic the Hedgehog 4: Episode II | 索尼克4 第2章 | XBLA |
| Soulcalibur | 灵魂能力 | XBLA |
| Soulcalibur II HD Online | 灵魂努力II 在线版 | XBLA |
| South Park: The Stick of Truth | 真理之杖 | |
| Space Ark | 太空方舟 | XBLA |
| Space Giraffe | - | XBLA |
| Spelunky | 洞窟冒险 | XBLA |
| SSX | - | |
| Star Wars: The Force Unleashed | 星球大战 原力释放 | Ultimate Sith Edition DLC还未对应 |
| Star Wars: The Force Unleashed II | 星球大战 原力释放II | |
| Super Meat Boy | 超级肉肉哥 | XBLA |
| Supreme Commander 2 | 最高指挥官2 | |
| Syberia | 赛伯利亚2 | XBLA |
| Tales from Space: Mutant Blobs Attack | - | XBLA |
| Tekken Tag Tournament 2 | 铁拳TT2 | |
| Texas Hold 'em | 德州扑克 | XBLA |
| Ticket to Ride | - | XBLA |
| Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas | 彩虹六号 维加斯 | 彩虹六号 围攻行动 特典 |
| Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 | 彩虹六号 维加斯2 | 彩虹六号 围攻行动 特典 |
| Torchlight | 火炬之光 | XBLA |
| Tour de France 2009: The Official Game | 环法自行车赛2009 | XBLA |
| Tour de France 2011 | 环法自行车赛2011 | |
| Toy Soldiers | 玩具兵团 | XBLA |
| Toy Soldiers: Cold War | 玩具兵团 冷战 | XBLA |
| Toy Story 3 | 玩具总动员3 | |
| Trials HD | 特技摩托HD | XBLA |
| Triggerheart Exelica | - | XBLA |
| Trine 2 | 三位一体2 | XBLA |
| Tron: Evolution | 创战纪 进化 | |
| Ugly Americans: Apocalypsegeddon | 丑陋的美国人 启示录 | XBLA |
| Unbound Saga | 野性传说 | XBLA |
| Virtua Figher 5: Final Showdown | VR战士5 最终版 | XBLA |
| Viva Piñata | 宝贝万岁 | Rare Replay收录 |
| Viva Piñata: Trouble in Paradise | 宝贝万岁 天堂危机 | Rare Replay收录 |
| The Witcher 2: Assassins of Kings | 巫师2 王国刺客 | |
| Wolfenstein 3D | 德军总部3D | XBLA |
| Word Puzzle | - | XBLA |
| XCOM: Enemy Unknown | XCOM 未知敌人 | |
| XCOM: Enemy Within | XCOM 以敌制敌 | |
| Zuma | 祖玛 | XBLA |
| Zuma's Revenge! | 祖玛 复仇 | XBLA |

## 未来展望

向下兼容的未来，自然是会加入更多的对应游戏。从目前来看，日式游戏偏少是一个很大问题，表中只有《Clannad》一款能算是纯正的日式游戏。(团子大家族魅力之大可见一斑。)未来是否会加入更多日式游戏呢？很难，但还是可以期待的。

另外向下兼容是否可以加入Xbox游戏呢？关于这点，微软官方自己都出来吹了不知多少次风，可行性还是相当大的。其实以今天的眼光来看，两个世代前的游戏已经不忍直视，这个功能可以说是象征意义大于实际意义。但有总比没有好，而且Xbox上的经典游戏也不少，只不过官方不开放数字版的话，这些老游戏盘可不好找喽！




欢迎来到“VR 乐园”。这里是专门分享 VR 游戏情报和心得的地方，由于 UCG 的主机杂志属性，“VR 乐园”的内容现阶段自然是以 PS VR 为主。本栏目预定上一期大改版时就要刊登，但由于“万恶”的《最终幻想 15》超了太多页，不得不延至本期。大家如对 PS VR 有任何疑问或建议，欢迎向我们提出。

VR 观察

# PlayStation VR 年终盘点

从 10 月 13 日到现在，PS VR 已经发售了 3 个月。用万众期待来形容 PS VR 的登场可谓毫不为过，尽管 PS VR 相比它的竞争对手 Oculus、HTC VIVE 来说性能要差得多，但低廉的价格以及丰富的游戏阵容令外界一致看好它能取得优异的成绩。而对于中国玩家来说，PS VR 同步推出了国行版，既免去了海淘的痛苦，又打消了保修的疑虑。春节将至，第一期“VR 乐园”就来为大家盘点一下 PS VR 的成绩。

## 卖得好≠销量高

尽管索尼至今仍没有公布 PS VR 的全球销量，但从全世界玩家一机难求的情况来看，PS VR 的销售情况肯定是相当好的。只是由于供货不足，才使得最终的销量不会很高。虽然我们不知道这个数字，但可以从 PS VR 游戏的销量来做出大致推断。

从销量来看，在所有对应 PS VR 的游戏中，销量最高的游戏是《COD 无尽战争》，PS4 版销量达到了 446 万套。不过《COD 无尽战争》并不是 PS VR 专用游戏，只是有一个 PS VR 专用的“狐狼机突袭”任务。相信有不少玩家白金了都没有碰过这个模式。

如果只考虑 PS VR 专用游戏以及可以全程用 PS VR 来游玩的游戏，那么《活至黎明 血脉贲张》的销量是最高的，全球 39 万套。本文数据均来自 vgchartz，仅为实体版销量。不过按照业界惯例，除非有大规模的降价促销，一般情况下数字版销量不会超过实体版的 1/3。尽管 PS VR 有大量游戏都只推出了数字版，但从素质和影响力来看，除了免费的《虚拟现实游戏空间》，这种纯数字版游戏下载量不会太高。由下表不难看出，除非 vgchartz 的统计出现极大的偏差，PS VR 的实际销量不会高到哪里去。

**PS VR游戏实体版销量TOP 8（截止2017年1月8日）**

| 游戏名 | 销量 |
|---|---|
| 活至黎明 血脉贲张 | 39万 |
| 蝙蝠侠 阿克汉姆VR | 30万 |
| 虚拟现实乐园 | 25万 |
| 罗宾逊漂流记 | 12万 |
| 新世纪战甲大赛 机械化战斗联盟 | 11万 |
| 星战前夜 女武神 | 10万 |
| 驾驶俱乐部VR | 9万 |
| 猎鹰翱翔 | 7万 |

## 软件优势没有发挥出来

如果说，PS VR 的销量受制于不高的出货量，那么 PS VR 的游戏是否受欢迎呢？我们可以结合大 M 网（Metacritic）的全球媒体平均评分来看，前 8 名如下表：

| 游戏名 | 大M网评分 |
|---|---|
| Rez 无限 | 89/100 |
| 暴走甲虫 | 84/100 |
| 新世纪战甲大赛 机械化战斗联盟 | 79/100 |
| 蝙蝠侠 阿克汉姆VR | 75/100 |
| 猎鹰翱翔 | 72/100 |
| 活至黎明 血脉贲张 | 72/100 |
| 星战前夜 女武神 | 72/100 |
| 工作模拟器 | 71/100 |




可见，PS VR 在游戏方面还是获得了媒体的认可。而这也正是评论家一致看好性能最差的 PS VR 能够战胜其他对手的一大原因，那就是优秀的高质量游戏，而且很多都是独占。

但是在这看似还行的成绩单，我们也应该看到背后的隐忧。好几个索尼寄予厚望的游戏都折戟沉沙，例如《驾驶俱乐部 VR》、《虚拟现实乐园》。而以上这些评价较高的游戏，真正够得上大作级别的只有《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》，其他多以小品游戏为主，如此一来就没有发挥出 PS4 如今一呼百应的优势。要知道比小品游戏的话，肯定是 PC 平台更占便宜。而且就算是《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》，也只是名气大，实际主线流程还不到 1 个小时。

## 《生化危机7》是PS VR的救命稻草

尽管 Kinect 和 PS VR 是两种完全不同的周边外设，但两者对于各自主机的意义是相仿的。微软和索尼都是希望通过这个新硬件来延长本世代主机的寿命，拓宽新的用户群。Kinect 初期可谓气势如虹，销量接连创下吉尼斯世界纪录，千万级别的销量足以将其定性为大获成功。PS VR 的未来目前还不好说，但目前 PS VR 面临的困境可以说是大过 Kinect。要知道 Kinect 当年首发不但有销量过百万的作品，还有《Kinect 运动大会》、《舞动全身》等倍受好评的作品。但由于 Kinect 始终无法和传统意义上的大作相结合，最终导致核心玩家对其不屑一顾，其结果就是配合 Xbox One 发售的 Kinect One 完全失败。

PS VR 能否获得最终成功，同样取决于是否能和传统大作擦出火花。按照各大软件商给出的数据，目前 PS VR 还有 79 款作品蓄势待发。然而在这个看似庞大的数字中，只有《皇牌空战 7》、《死或生 极限沙滩排球 3》、《方舟 生存进化》、《遥远星际》、《最终幻想 15》、《GT 赛车 竞速》等少数作品能够吸引玩家的眼球，更遑论这其中不少只是增加一个 VR 模式而已。从 Kinect 的经验来看，这种增加专用模式的体验并不会成为玩家购买新硬件的理由。因此 1 月 26 日发售的《生化危机 7》很有可能就是 PS VR 的救命稻草。

《生化危机 7》自身的影响力自不必说，而最关键的一点在于，《生化危机 7》将全程对应 PS VR。从目前的体验报告来看，PS VR 能够大幅增强游戏的体验，将游戏的最大特征“恐怖”渲染到极致。而且《生化危机 7》的推出时机极佳，距离 PS VR 发售仅 3 个半月，正好是大众对 PS VR 产生疑虑之际。对于 PS VR 来说，下一个像《生化危机 7》这个级别的大作已经不知道要等到什么时候。如果《生化危机 7》能够成功，PS VR 将会打消所有玩家对 PS VR 的疑虑，带着 PS VR 走向新的高峰！

但是如果失败……

VR游戏

# 神奇老鹰怎么飞《猎鹰翱翔》简介

今天我们要为大家介绍一款此前在杂志上没有介绍过的 PS VR 游戏，它就是育碧于 11 月 8 日推出的《猎鹰翱翔》( Eagle Flight )。不得不说，育碧确实是做开放世界游戏做上瘾了，在其他厂商都用小品游戏来对付 PS VR 的时候，育碧却整出了一个开放世界玩法的 PS VR 游戏。如果要用一句话来形容 那就是老鹰版的《极限竞速 地平线》。当然内容是简化过的，而且只能用 PS VR 来玩。




## 巴黎上空的鹰

《猎鹰翱翔》的世界观十分有趣，它发生在人类消失后 50 年的巴黎。巴黎的象征性建筑物如艾菲尔铁塔、巴黎圣母院、卢浮宫还依然健在，但整个城市已经成为了动植物的天堂，还有大象、长颈鹿等从动物园里逃出后繁衍下来的物种。玩家要扮演的是一只老鹰，在巴黎的空中自由飞翔。地图上会有各种任务，通过完成收集和赢得挑战星，就可以开启新的任务，整体玩法和《极限竞速 地平线》十分类似。本作不仅内置中文，而且有中文语音，那口科教片式的标准配音听起来还挺带感的。

说到游戏画面，大家别一听到巴黎就想起《刺客信条 大革命》，一看到荒无人烟就想到《最后生还者》。本作的画面采用了卡通风格，贴图简陋，场景重复度高，大概也就是上世代动画改编游戏的素质。不过相对的，帧数还是比较稳的。另外虽说是以巴黎为舞台，不过场景也没有想象中那么大，飞到城市边缘就会弹出提示，否则就会强制遣返回城。

## 我是一只小小鸟

《猎鹰翱翔》是一款需要体感加手柄配合操作的游戏，不过操作方式并不难。如果不算返回、确定这些手柄按键操作，游戏中真正能派上用场的操作并不多。手柄的 L2 为减速，R2 为加速，转动头部为控制飞行方向，头向左右偏为转向，以上就是全部的操作。在飞行时画面中央会出现一个准星，它代表玩家的飞行方向和所在高度，你可以把你扮演的这只老鹰的全身判定认为就是这个点，只要这个点没有撞到物体就没有关系。但如果撞到物体就会强制返回检查点。

实际上手后发现本作的操作还是不错的，相当容易上手。初玩时很容易犯的问题是转向时容易整个人都跟着转向，但实际上在保持身体不动的情况下，只要头部稍微向前再向左右倾斜，就可以轻松做出转向的动作。一直保持偏头动作，即可轻松完成 360 大回旋，毫不费力。只是指望治疗颈椎病的朋友可能会失望了。同时，在游戏中玩家无论是站立还是坐下，游戏都可以很好地识别出来。




画面：★★★☆☆
体验：★★★★☆
耐玩：★★★★☆
舒适：★★☆☆☆

## 当玩游戏变成极限挑战

游戏中每个区域都存在着数量不等的收集要素和各类任务，要想完美的话还是相当花时间的。从这点来说游戏的耐玩度很有保证。此外本作还支持在线联机对抗，最大组成 3 对 3 的团队战。联机对抗同样是以比赛进行，只不过由于游戏销量不高，不找朋友帮忙的话很难凑齐一桌麻将。

“晕不晕”似乎是玩家在选择 PS VR 游戏时一定要问的问题。应该说本作应该算不怎么晕的类型，然而游戏玩法的要求加重了玩家的负担。游戏中存在着大量竞速和特技飞行的挑战，玩家需要在保持全程按住 R2 键加速的情况下来回摆头控制方向。而游戏规定解锁新的剧情章节和任务都需要累计获得一定的星数，而这个星数也就是已有任务中获得评价之和，最大三星。由于操作上的不熟练，加上偏高的难度，玩家初上手时是很容易被卡关的。当玩家全力以赴完成任务时还不会有什么感觉，等放松下来之后就有可能感到不适。这点还请各位玩家注意。

# 软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

过年了，学生朋友们有压岁钱，上班族们有年终奖，大家应该都有购机的冲动。在这个时候，“软硬兼施 SP”自然就会成为大家关注的焦点，本期咱们就不玩虚的，直接来个热门主机的购买指南。另外如果你是每年只买春节合刊的话，这里向你诚意推荐之前本栏目的精彩内容：407 期有 4K HDR 电视选购指南，409 期有 4K 显示器选购内容。想补课的话请去 UCG 淘宝店。

## 价格行情——提供最佳购机方案

## PSV 购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统） | 1750元 |
| 贴膜 | PSV组装高清贴膜 | 20元 |
| 保护包 | PSV组装软包 | 20元 |
| 总计 | | 1790元 |
| 近期推荐购入指数 | | 7 |

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：经过连续一个月的价格上涨后，PSV 在寒假之际有了小幅下跌，目前刷写 3.60 自制系统的主机，捆绑 8GB 记忆卡的售价只有 1600 元左右，而包含 16GB 记忆卡的套餐价格也下跌到 1750 元，当然和不可破解主机相比，可破解 PSV 的售价还是要略贵 200 元，想玩正版游戏的玩家可以直接选择 3.61 系统版本的主机。对于可破解的 PSV，这里也要给玩家提个醒，凡是有登陆有 PSN 帐号的主机，多半有可能是回收的二手 PSV，玩家要是遇到这样的情况，最好还是换一台。当然也不排除很多机器是之前捆绑了商家的帐号，一个 PSN 授权多台主机，来给玩家提供数字版的游戏。不介意这种情况的话让商家取消捆绑就可以了。最后还有一种情况是 PSV 要破解 PSP 模式，因为破解

## 3DS 购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡） | 1550元 |
| 电源 | N3DS专用变压器 | 20元 |
| 贴膜 | N3DS专用Hori贴膜（组装） | 20元 |
| 总计 | | 1590元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：最近有很多玩家中意限定版主机，尤其是黄色的皮卡丘 N3DS LL，让很多玩家爱不释手，因此也有不少玩家想要了解限定版的 N3DS LL 能不能通过破解刷写 A9LH 系统？其实如果你经常去逛实体店就能了解，无论是黄色的皮卡丘限定版主机还是《精灵宝可梦 太阳/月亮》同捆的限定版主机，都可以硬降到 9.2 刷写 A9LH 系统，至于硬降会不会对主机造成损害，从现在的情况来说，其实并不会。因为 N3DS 主机的硬降只需要拆机，然后焊接几根导线就能刷机，不需要对主机的硬件上进行拆解，这种硬降的安全性很高，有些类似于十多年前 NDS 砖头机早期的硬降情况。当然也有很多玩家在问：听说 11.2 主机系统已经可以运行 HBL 了，是不是可以不用再去硬降了？其实运行 HBL 只是不需要



▲目前硬降并不需要拆解硬件，只是焊接几根导线进行刷机，难度较低，安全性较高，再不损害主机稳定性的前提下还是可以选购的。

## PS4 购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PS4 Slim新年珍藏套装（500GB，国行） | 2299元 |
| 总计 | | 2299元 |
| 近期推荐购入指数 | | 9 |

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：随着国行 PS4 Slim 的上市，目前 PS4 在国内的价格再一次趋于稳定，港版 1TB 的 PS4 Slim 报价在 2300 元左右，500GB 的主机价格在 2100 元，国行要比港版略贵几十元。目前国行版的 PS4 Slim 除了上期提到的《最终幻想 15》限定版之外，其实在同期还上市了新年珍藏套装，官方定价 2299 元，只比普通版机型多了 100 元，而主机里却多了一个金色的新款手柄，性价比还是非常高的。此外，新年珍藏套装还包括 4 款游戏的下载码，包括《拳皇 14》、《小小大星球》、《航海王 航海无双 3》以及《真·三国无双 7 猛将传 完全版》，都属于可以双打的全家同乐游戏，看得出“五仁叔”在国行主机上花的心思。中意新年珍藏套装的玩家可以直接到某宝选购，目前电商平台和天猫旗舰店可能已经没货，考虑到某宝的价格和官方定价相同，玩家直接购买不会有多余的花销。




▲国行PS4新年珍藏套装还附送了3个月的PSN会员兑换卡，算得上超值了。




PSP 模式需要绑定 PSN 帐号，不过现在线下商家破解 PSP 通常都属于额外收费的项目，所以情况的可能性不大，玩家还是多多留意就好。

◀PSV可以在PSN设置的设备认证里查看主机PSN的登陆情况。

## 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| PSV-2000主机（港版、3.61系统，不含记忆卡） | 1200元 |
| PSV-2000主机（港版、8GB记忆卡，HENkaku自制系统） | 1600元 |
| PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统） | 1750元 |
| PSV用Hori高清贴膜（原装） | 80元 |
| PSV原装耳机（港版） | 120元 |
| 8GB索尼原装PSV记忆卡（港版） | 128元 |
| 16GB索尼原装PSV记忆卡（港版） | 218元 |
| 32GB索尼原装PSV记忆卡（港版） | 318元 |
| 64GB索尼原装PSV记忆卡（港版） | 488元 |

借助正版卡或者 SKY 天空卡去刷机，并没有改变机器必须硬降的局面，其实现在硬降的安全性比较高，所以玩家选择硬降破解主机也不是不行，尤其是限定版的 N3DS 目前也只能通过这样的方式进行破解。而在硬降之外很多玩家也想问，现在有不少商家出售双系统的主机是怎么回事，既有日文版又有中文版，而且存档通用，更加方便。其实所谓的中文系统只是玩家在日文系统上修改而来，而且经过测试发现中文系统并不算稳定，不能升级，不能登录 eShop，更不能联网游戏，否则随时会被 BAN 掉，这是由于中文系统和日文系统使用同一个机器的 ID 文件，而且存档也通用，会导致任天堂启动检测系统来阻止主机进行联网，所以从安全角度起见，不建议购买刷写中文系统的 3DS 主机，毕竟系统里需要认知语言的部分也只有设置菜单，这对大部分玩家应该不算障碍，我们千万不要为了方便而毁了安全。

## 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| N3DS主机（日版，原生11.0，不可破解） | 1080元 |
| N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡） | 1550元 |
| N3DS LL主机（日版，A9LH引导，64GB存储卡） | 1630元 |
| GateWay 3DS（支持至9.2系统） | 300元 |
| SanDisk 32GB TF卡（行货） | 70元 |
| SanDisk 64GB TF卡（行货） | 112元 |

相比起 PS4 Slim 趋于稳定的市场，PS4 Pro 却上演了逆势上扬的戏码，截稿前美版 1TB PS4 Pro 的主机价格已经达到了 3500 元左右，相比前段时间再度上涨 100 元，建议想要 PS4 Pro 的玩家可以考虑年后再出手，毕竟价格虚高太多，在自家电视不支持 4K 和 HDR 的情况下，没有太大必要为了用不到的新功能多掏 1000 多元。

## 索尼家用机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| PS4 Slim（500GB，国行） | 2199元 |
| PS4 Slim（1TGB，国行） | 2399元 |
| PS4 Slim（500GB，港版） | 2100元 |
| PS4 Slim（1TGB，港版） | 2300元 |
| PS4 Pro（1TGB，美版） | 3500元 |
| PS VR（国行，标准版） | 3850元 |
| PS VR（国行，同捆摄像头） | 4200元 |
| PS VR（国行，同捆摄像头+体感手柄） | 4600元 |
| 2016款原装DS4无线振动手柄（港版） | 300元 |
| 2016款原装DS4无线振动手柄（行货） | 380元 |
| 原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera | 350元 |

# Xbox One 购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect） | 2399元 |
| 游戏 | 《最终幻想15》光盘版 | 319元 |
| | 总计 | 2718元 |
| | 近期推荐购入指数 | 9 |

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：在上次市场截稿后的几天，也就是去年的 12 月 13 日，微软在国内推出了 Xbox One S 的国行版本，其 500GB 售价仅 2399 元，虽然没有 PS4 Slim 的价格便宜，但是如果经历过早先的 Xbox One 国行主机时代就能了解，这次微软还是下了很大力气来改善 Xbox One 在国内的普及程度，所以这样也就会出现很有意思的情况，在电商平台会发现旧版的 Xbox One 的售价高达 2999 元，同捆 Kinect 的更是卖到 3399 元，而新推出的 Xbox One S 反而只有很低的价格，即便是 1TB 版本也不过 2699 元，不知道微软什么时候会在国内彻底下架旧版主机，否则这样的情况实在是有点尴尬。而除了国行主机上市之外，近期的超大作《最终幻想 15》也上市了 Xbox One 国行版本，不知道对于未来这样跨平台的大作，会不会出现 PS4 和 Xbox One 两个版本国行同时上市的情况。当然虽然国行的主机价格有着很大优势，但考虑到国内依然不算完善的 Xbox LIVE，玩家还是需要谨慎对待一下。而在国行之外，目前美版的 Xbox One S 不同捆体感的主机售价在 2250 元，同捆体感 Kinect 的售价在 3400 元，稍微对比下美版和国行主机的价格，足以看到微软的诚意了。




▲Xbox One S的国行1TB主机包含三个不同版本，分别为《你的玩具》限量版、《无冬Online》限量版，以及《蜡烛人》限量版。

## 微软家用机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect） | 2399元 |
| Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect） | 2699元 |
| Xbox One S（美版，500GB，白色，无Kinect） | 2250元 |
| Xbox One S（美版，1TB，白色，无Kinect） | 2850元 |
| Xbox One S（美版，500GB，白色，含Kinect） | 3400元 |
| Xbox One S（美版，1TB，白色，含Kinect） | 4000元 |
| Xbox One S版无线手柄（白色） | 400元 |
| Xbox One S版无线手柄（其他颜色） | 500元 |
| Xbox One 精英版手柄（港版） | 820元 |

**市场报价信息更新截至 2017 年 1 月 8 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。**

# 独立之光

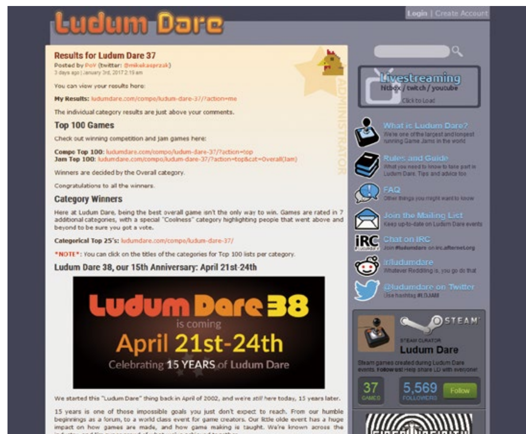
## 一个房间 “Ludum Dare 37”部分游戏介绍

LUDUM DARE37

“Ludum Dare”是一个会在每年4月、8月和12月举办的游戏创作比赛，比赛分为48小时组“The Compo”以及72小时组“The Jam”，从主题到评选全由玩家参与，几乎不会有任何游戏媒体以及官方参与其中。在上一届“Ludum Dare 36”中，创始人PoV曾表示需要一点时间来重新审视这项比赛，以让这项比赛能够在不违反初衷的同时，给各位独立游戏爱好者一个更好的表现自我的平台。不知不觉4个月过去，他当初所承诺的现在实现了多少，就让我们来看看吧。



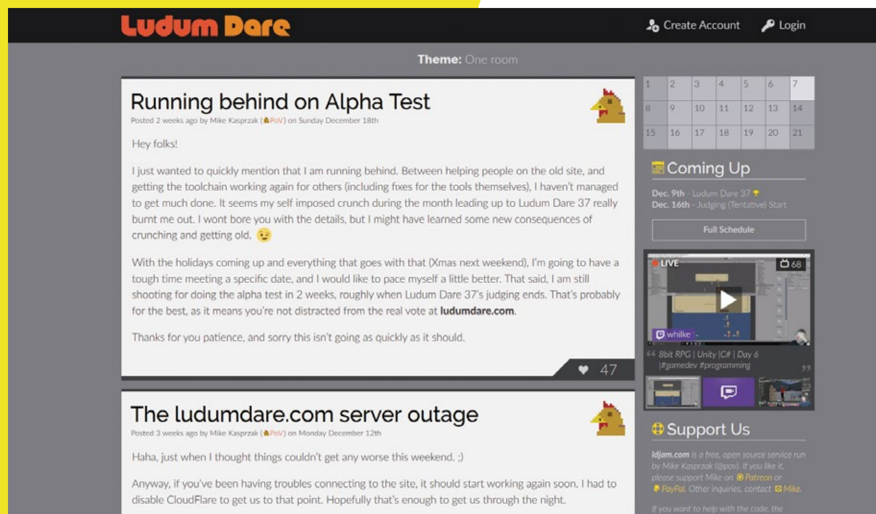
### 新网站还没成功，找工作仍需努力。




▲旧网站“Ludum Dare”。

在404期的《伪“Ludum Dare 36”部分游戏介绍》中，笔者曾提过创始人PoV“不干了”。简单来说就是PoV指出现在的Ludum Dare比赛无论在机制还是管理上都存在着一些问题，他的想法是先不搞比赛了，把精力先集中在新网站以及改善比赛方面。所以我们就看到了一届真正意义上全由群众参与并评分的“伪Ludum Dare 36”。不过在笔者看来，上一届除了游戏外，其实比赛其余方面还是搞得挺不错就是了。

4个月过去了，站长当时所承诺的“新网站”果然来了。新网站名为“vine”( https://ldjam.com/ )，虽然基本功能，诸如注册或者评论已经弄好，但据站长自己所说，这个网站的稳定性以及安全性仍需改进。因此离网站正式运行还需要一点时间，话虽如此，实际上玩家已经可以登录网站并注册账号了，有兴趣的玩家可以上去注册一个账号，流程相当简单，除了邮箱外不需要




▲新旧网站之前的区别还是很大，新网站“vine”看起来明显简洁很多。

提供任何个人资料。

在站长介绍新网站的同时，他还不忘提一件事，那就是：他在找工作。PoV 曾经不止一次地说过“Ludum Dare”这个比赛占据了他大量的时间，但问题是这个比赛是非营利性的，而由于他是个加拿大人而且没有学历（1999 年辍学然后就去某游戏公司就职了），这使得他既没有时间也很难找到一份工作。实际上用他的话来说，离他上一次去找工作已经是 18 年前的事情了，所以他现在想找一份可以在家里办公且不会影响他管理“Ludum Dare”。笔者在这里只能祝他好运了，顺便一提，站长还会在接下来 2 月份召开的游戏开发者大会（GDC 2017）中出席，有兴趣的读者不妨留意一下。

# 房间一个怎么办，密室逃脱保平安。

本次比赛的主题是“一个房间”（One Room），这个光看主题就能联想到的游戏题材只有一个，那就是密室逃脱 。所以在这次 2390 个参赛游戏中，我们能看到数量众多的换汤不换药的密室逃脱类和解谜类游戏。但即便如此，还是出现了众多不走寻常路、创意十分而且好玩的参赛游戏。值得注意的是，这次的介绍中笔者将会加入每个游戏介绍页面的二维码链接，有兴趣的玩家可以登录网页下载来玩一玩。虽然大多需要科学上网，但由于都是免费游戏的缘故，所以试玩一下也不是什么麻烦的事情。接下来就让我们来看一看这次又有那些脑洞奇大的参赛游戏吧。

## 一个关卡玩出百种花样

### CANCELLED REFUGE

**作者：SinclairStrange**
**组别：72小时**

其实这次比赛的主题“一个房间”和之前在 2014 年 12 月“Ludum Dare 31”的主题“只有一个场景的游戏”（Entire Game on One Screen）有点类似，因此这次比赛中高分的游戏很多都利用了这一点来展开。

在《Cancelled Refuge》中，玩家可以从五个能力各异的角色当中选择一个进行游戏。虽然本作的场景只有三个可供玩家选择，但由于实际游戏时你只会在你选择的场景中进行游戏，因此场景其实只有一个。除了第一次用来熟悉关卡的“试跑”以外，每当玩家通过一次关卡，关卡的地形、机关以及敌人配置都会发生变化，惟一不变的就是玩家所剩余的血量。玩家需要在有限的生命数里尽量多地通过关卡。这个游戏是 72 小时组别中分数最高的一款，除了出色的画面和手感外，本作的完成度相当之高。姑且不说变化多端的关卡，五个角色不光是外表不同，还各自有着多种不同的能力，使得起来感觉完全不同，使得本作的耐玩度十分之高。











## 我这一拳打下去你可能会死

### XENOPUNCH

**作者：Pietro Ferrantelli**
**组别：72小时**

《Xenopunch》是一款很简单粗暴的游戏：一个只有你和敌人的封闭场景，然后开干。没有故事没有理由没有结局，而且游戏场景相当小，这也使得本作的游戏节奏非常快，甚至给玩家一种快过头的感觉。玩家的初始武器只有一双拳头，



随着游戏的推进，玩家会获得激光炮以及冲击波两种武器。本作无论是完成度还是画面素质都相当惊人，但却只能屈居 72 小时组别的第三名，原因大概也是因为太过简单粗暴吧。





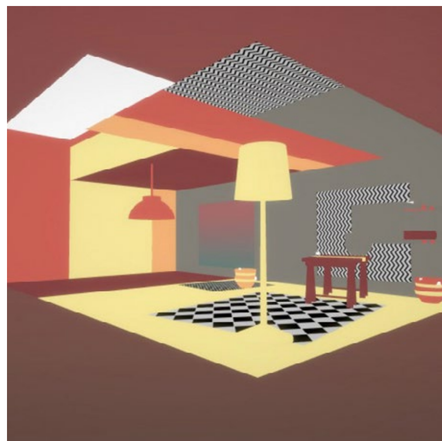
## 不一样的消消乐

### EMPTY

**作者：dustyroom**
**组别：72小时**

那么是什么游戏排在了 72 小时组别的第二名呢？答案是这款《Empty》。在本作中玩家的目的是消除房间里的所有物品，通过转移视角来让物品和同颜色的墙壁完全重合以消除物品。如果物品和墙壁之前还隔着一些其他物品，无论其颜色是什么，玩家都无法将其消除。最后，发光的物品在被消除后会把墙壁的颜色改为和它一样的颜色。





本作的玩法简单，制作由于时间的限制关卡数量不算很多，但谜题难度令人满意。另外本作的音乐也可圈可点，在本届比赛众多解谜为主的参赛作品中显得别树一格。值得一提的是，本作还登陆了 STEAM 的“青睐之光”，感兴趣的玩家不妨登陆 STEAM 去给这个游戏投一票，可能未来的什么时候就能看到本作的制品版了。



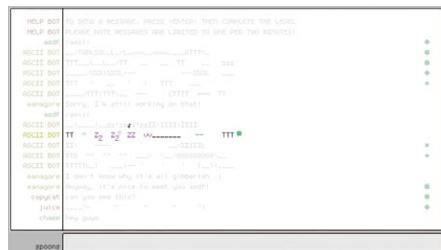


## 聊天室+马里奥制造

### WALKIE TALKIE

**作者：managore**
**组别：48小时**

是的，这款游戏的作者就是那位 managore，“Ludum Dare 35” 48 小时组第一名游戏《windowframe》以及上一届比赛的 48 小时组游戏《cognizance》(395 期和 404 期有关于这两个游戏的介绍）的作者。这个作者的特点是像素风格的画面以及简单却有趣的玩法。



简单来说，《Walkie Talkie》是一款结合了聊天室和马里奥制作的游戏。玩家可以用键盘输入一个句子（不需要语法正确，你愿意的话用脸滚键盘也可以），然后系统会把你的句子生成为一个关卡，并随机在里面加入机关。接下来你要做的就是操纵着一个小人在字母和标点之间跳跃然后到达终点，就和《马里奥制造》一样，你只有通过自己制作的关卡（句子），你的关卡（句子）才会被发布并被其他玩家看到。

玩家除了可以创造关卡外，还可以游玩其他玩家所制作出来的关卡。然而大家别忘了的是，这个游戏实际上还是个聊天室，玩家可以在里面实时地和其他玩家进行交流。一边玩平台动作游戏一边聊天，不得不说这是个相当难得的体验，这也不难理解为什么本作能脱颖而出，成为本届比赛 48 小时组的第一名。





## 概率定生死

### JUST PICK A NUMBER

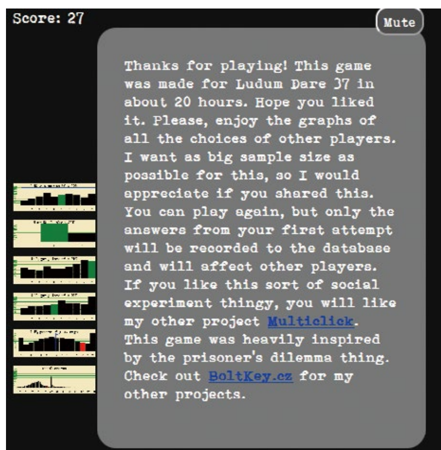
**作者：BoltKey**
**组别：48小时**



本作的故事背景相当简单，就是玩家扮演的主角被抓进了牢房，

然后神秘人出现说要跟你玩一个游戏，玩家需要回答一系列问题，分数过了你就能活下去，要不然就死，而问题就是让你挑数字。每题的题目都不一样，有时是让你挑一个“最少人会挑的数字”，有时则是让你挑一个“最多人会挑的数字”。

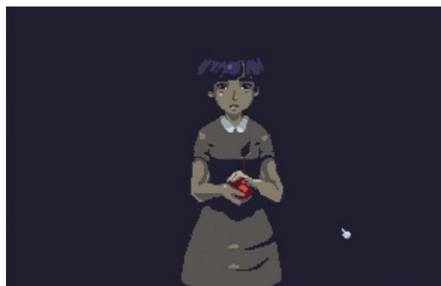
这些题目并没有一个固定的正确答案，因为系统挑选的样本是统合了其他所有玩家所作出的选择。而玩家每回答一题，系统都会显示这条问题其他玩家的总体统计，虽然实际因人而异，但总会有玩家会因为统计而改变自己下一题的答案。这也是为什么有时候玩家会连续遇到两条几乎一样的问题，却得出了截然不同的答案。不过这个与其说是游戏，但不如说是一个小小的心理测试（作者语）。由于人是一种善变的生物，每次游玩都可能会看到截然不同的结果，这也是本作的乐趣之一。






# 小房间大历史

## BEHIND THE WALLPAPER

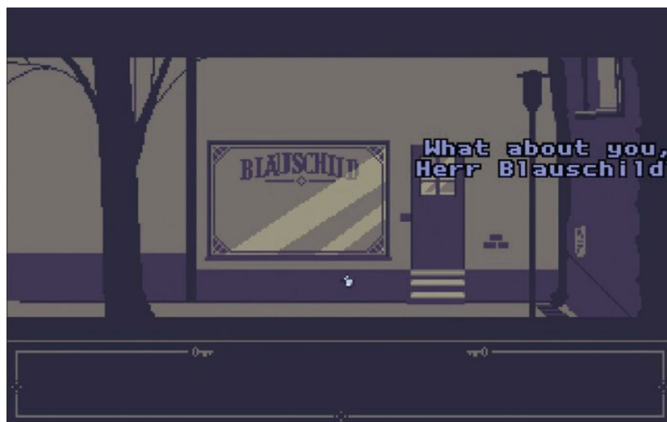


**作者：LeafThief**
**组别：72小时**



每届比赛总会出现一些人文气息的游戏，而本作——《Behind The Wallpaper》正是这样一款游戏。本作的故事背景放在了二战时期的德国，以一个小女孩的视角展现了身在德国的犹太人的悲惨经历。本作很尖锐但朴实地讲述了当时犹太人遭到歧视和迫害的经历，虽然本质上是一款依靠鼠标点击来推进流程的冒险类游戏，但出色的音乐和像素风格的画面很好地营造了悲剧的游戏氛围。

另外本作在一些细节上也令人眼前一亮，例如玩家如果不进行任何操作，游戏的画面会渐渐变得阴暗起来，此时玩家需要点击画面右侧主角的心脏来让心脏重新跳动，这样才可以让画面亮度回复正常。






# 我不说话我就看看

## DETECTIVE NOWORD AND THE CASE OF THE FLOOR TILES

**作者：LeafThief**
**组别：72小时**




其实很多解谜类游戏，其游戏形式与其说是解谜，倒不如说是“点点点”。姑且不说 PC 平台上那多如繁星的解谜类游戏，历史久远一点的诸如“《神秘岛》系列”，就以主机玩家比较熟悉的众多游戏中，“《逆转裁判》系列”中的现场调查部分，说到底也是瞎点而已（我就不信玩这游戏的人没有瞎点过）。

本作就是这样一款瞎点的游戏，而且它一点也不想掩饰这



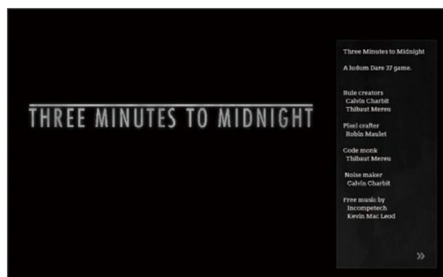

一点。玩家扮演一位名侦探 这位名侦探人如其名，noword（不说话）。他的厉害之处在于他只需指东指西就能破案，至于他指的地方有什么实际意义，那就要看他搭档的脑补能力强不强了。每当玩家点击一个线索，搭档都会煞有其事地对其进行分析，而且头头是道。而最后破案时（也不知道真相是不是这个），玩家大概也搞不清楚到底谁才是名侦探了。





## 决定世界命运的三分钟

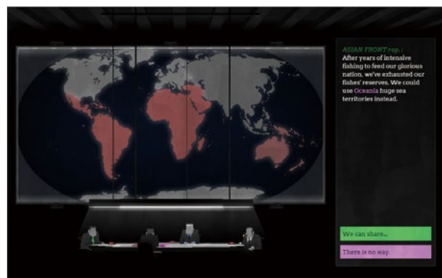
THREE MINUTES TO MIDNIGHT

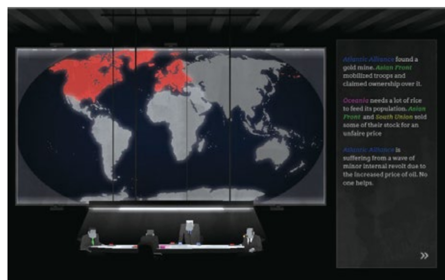



**作者：BlueTheLemon**
**组别：72小时**

虽然笔者不知道现实是怎么样的，但在不少文学以及影视作品中，我们都不难看到类似的情节：几个大国的领导在漆黑一片的会议室谈判，而在谈判的同时他们的手指都放在了核弹的按钮上，而世界的存亡就这样被几个人如此简单地操纵着。

玩家在本作中扮演的就是这样一个角色，在本作中玩家将扮演大洋洲的领袖，并参与到与世界其他各大国家联盟的领的谈判当中。在谈判中，玩家需要注意协调好各国之间的关系，关系的好坏可以从背景中的世界地图确定。和现实中有点类似，游戏中的很多决定是"牵一发而动全身"，发动核战争那是分分钟的事，因此要想完美通关并不是一件容易的事。







## 其他游戏封面一览

和以往一样，本次比赛中依然存在众多以恶搞为主或者魔性十足的游戏，其中当然不乏一些光看封面就想去玩一玩的游戏。当然，这些里面有不少都是一些封面党……















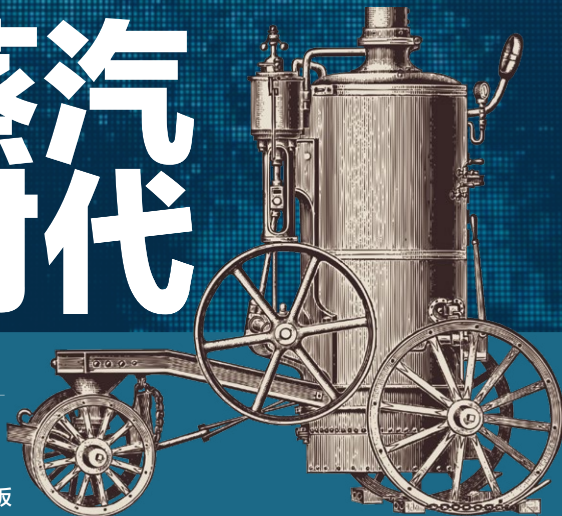

## 结语

今年是"Ludum Dare"比赛的 15 周年，下一届比赛"Ludum Dare 38"将会在今年的 4 月 21 日开始。按照站长 PoV 的计划，那时候我们应该能看到一个功能完善的新网站"vine"，也能看到一个焕然一新的"Ludum Dare"。那么在祝愿站长能找到工作的同时，让我们下一次"Ludum Dare 38"时再见吧。



STEAM AGE

# 蒸汽时代



栏目主持
三日月&稀饭




**今年 TGA 因为《守望先锋》得了年度游戏大奖而闹得沸沸扬扬，群众纷纷觉得缺乏说服力，感觉这评价没法代表自己心目中的结果。所以当我们听说 Steam 也要来搞个大奖的时候，我们的第一反应是拒绝的，毕竟咱们已经被代表够了。但是 Steam 虽然的确也以游戏评论出名，但特点却是用户自评，所以自家搞个大奖也是民意主导，不但奖项本身古灵精怪不走寻常路，还有用户自身建议产生的奖项，与其说是表扬某款游戏，不如说是大家一起乐一乐，顺便打个折抢个钱什么的（搞不好这个才是真正目的？）。所以本次蒸汽时代，我们也就保持着娱乐心态，来和大家说说这个大奖。**



## 神马是「Steam大奖」？

虽然 Steam 自己在页面上恶搞了一个往年 Steam 大奖得奖游戏的项目，编了几个完全不知所云的假游戏放上去，但实际上这真的是一个第一次举办的大奖。而且和其他大奖的提名以及评选方式不一样，Steam 大奖除了有几个奖项是由 Steam 方面设立，无论是提名获得奖项的游戏，还是最终得奖的作品，全部都是由玩家自身投票选出，某种程度上可以说是真正的“民意”体现。游戏的提名早在去年的 11 月 23~29 日就已经完成，每一个在 Steam 平台上登陆的游戏都可以被提名，而最终得票最高的 5 个游戏，就会成为这个奖项的竞逐者。值得一提的是，玩家除了把游戏提名为 Steam 官方 8 个奖项中的候选游戏，也可以自己创造一个奖项名称，并将其颁给自己心目中最符合这个奖项的游戏，被最多玩家创造的奖项就会成为第 9 个大奖，没想到玩家们热情太足，所以最终自创奖项的名额被扩充到 4 个，等于这次 Steam 大赏的奖项被提升到了 12 个，和一般业界大奖比起来也是不遑多样。

随后 Steam 在 12 月份公布了各个奖项获得提名的 5 款游戏，并且在下旬按照每一个奖项有 24 小时投票时间的规则，一天进行一个大奖投票（玩家原创奖项例外，是四个奖项在同一天一起进行投票），并最终在时间进入 2017 年时公布了所有的大奖得主。

关于提名的更进一步信息，大家可以通过扫描二维码前往我们的网站 VGtime 上阅读相关的报导，下面我们将来谈一谈这些有着奇怪名字的奖项，和获得这些“殊荣”的游戏。



扫码即可查看
本次大赛提名的详细规则。




## Steam评神马大奖？

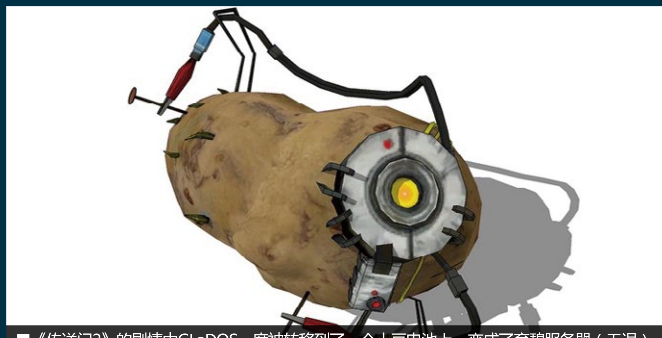
正如前文所说 ,Steam 这个大奖，评奖是其次 ,与（feng）众（kuang）同（qiang）乐（qian）才是核心，所以奖项名字都是各种怪异，大家也不必较真，光是看看入选的游戏和奖项名称之间的关系就已经颇有意思，而下面的简介当中，我们也会对获奖游戏的获奖原因进行说明，并且顺便给四个提名游戏吐个槽，让大家也乐一乐。



## 大奖得主：《传送门2》

**最需要抱抱的反派**

这个得奖者的诡异之处在于，你很难给“她”一个拥抱，因为在“《传送门》系列”两部作品中把主角和机器人伙伴们整得死去活来的反派角色GLaDOS严格来说是个AI程序，或许那个代表着她形象的摄像头算是玩家惟一能抱的地方。如果仅仅从系列第一作来看，我们很难生出要抱抱她的感觉，毕竟在故事当中她被描述成了一个纯粹的反派，不但放出神经毒气杀死了实验设施中的大量科学家，还几次试图设计杀死游戏的主角雪儿。但是在《传送门2》中，我们得了解到更多关于她的过去，甚至知道她也曾一度身为人类，最后却在把大脑储存到电脑的试验中化身为如今的AI程序GLaDOS。邪恶与其说是她的本质，倒不如说是这种把人变成AI的方式所产生的不良后果，而在那种看似冰冷的态度之下，GLaDOS其实就和她女性化的配音一样，有着深藏的脆弱，我们的确应该给她一个抱抱——虽然后果很可能是我们立刻会葬身炮台射出的枪林弹雨中。



■《传送门2》的剧情中GLaDOS一度被转移到了一个土豆电池上，变成了育碧服务器（无误）。

奖项描述：

有些人只是需要抱抱。

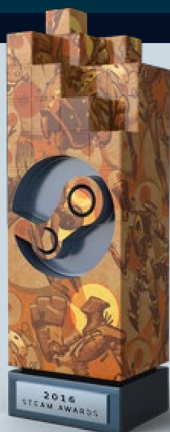
**•提名游戏一句话吐槽**

《孤岛惊魂3》的Vaas：
我因为沾染毒品而被姐姐赶出了部落，又把几个富二代杀得屁滚尿流，你们竟然还想抱抱我？你们这是自寻死路！

《孤岛惊魂4》的蒲甘·明：
我不就想跟我侄子友好地吃个饭叙个旧然后把我姐姐安葬了吗，为什么现在我侄子反而跟外人一起和我作对呢？

《黎明杀机》的杀人狂：
你们来我家农场偷电我就不要求什么道歉了，我现在不就求个抱抱嘛你们至于逃得这么远吗。

《边境之地2》的帅哥杰克：
你们杀了我的安吉尔，现在还想要抱抱我！我要把你们和其他宝库猎人蠢货们杀个清光！



## 大奖得主：《欧洲模拟卡车2》

**在这游戏火之前我就慧眼识游戏**

《欧洲模拟卡车2》是一款很难向其他玩家安利的游戏。一来这个游戏缺乏话题性，虽然是一款开放世界游戏，但在这款游戏中你既不能开车撞人，也没有跌宕起伏的剧情，甚至还没有内置一个卡牌对战游戏。二来这个游戏的题材比较冷门，这是一款只需要你开卡车在欧洲各大城市来回送货，中途还需要遵守各国交通规则的开车模拟游戏。别的不说，光说要遵守交通规则这一条就已经能吓走不少洛圣都车神了。现实中开车的注意事项在本作中都被还原了出来，其中包括速度限制、转弯打灯、鸣笛等等，不遵守交通规则轻则罚款重则车祸，修车费还有可能是自己掏腰包。

笔者本来还想顺道安利一下这个游戏，结果写完后发现这根本安利不出去啊好不好，然而这就是本作的优点之一。作为STEAM上“七大名著”中相对比较正经的一个游戏，它并不是一款能让你轻易“喜+1”的游戏，但一旦玩下去了，笔者敢保证你会爱上这款游戏的。



奖项描述：
这款产品并没有超级市场营销，但是您发现了它，爱上了它。然后您向小伙伴们推荐了它，他们也爱上了它。现在那款小游戏红了要得奖了…但是您会记得：是您第一个发现的。

**•提名游戏一句话吐槽**

《星界边境》：
沙盒式玩法、数量众多可供探险的星球、每个星球上都有着不同的动植物乃至不同种族的外星人、炫酷的装备系统、难以言表的孤独感……不，这不是《无人天空》。

《星露谷》：
3分钟前：还有半小时就12点了，浇完这次水之后就去存档关机睡觉吧。现在：天亮了！？

《Unturned》：
这就是个低配版《Dayz》。

《Paladins》：
觉得《守望先锋》一次性买断太贵？来玩《Paladins》啊，角色技能和《守望先锋》像是一个妈生的，还免费哦！



时间考验

## 大奖得主：《上古卷轴Ⅴ 天际》

作为一款在2011年11月11日（多么恶意的一个发售日）发售的老游戏，《上古卷轴Ⅴ 天际》已经证明了它能经得起时间的考验。光从游戏内容上来讲，即便是放在以耐玩著称的众多Bethesda游戏中也堪称厚道：数量众多的支线、庞大的地图、厚道的主线、数量惊人的技能。这些要素能让玩家至少消耗一百多个小时才能把这个游戏的大部分内容都玩上一遍。值得一提的是本作的音乐也是相当经典，不少BGM早已在玩家群中广为传颂、耳熟能详。

当然，这款游戏能够经久不衰的另外一个原因是数量众多且功能各异的Mod。在各位高人的努力下，这些Mod增加了游戏剧情，扩充了游戏功能，改善了画面。简单来说就是，只有你电脑跑不动的，没有Mod做不到的。

奖项描述：

此奖项授予历久弥新的游戏。新游戏可能会出现，不过没关系…您总会回来玩这一款的。



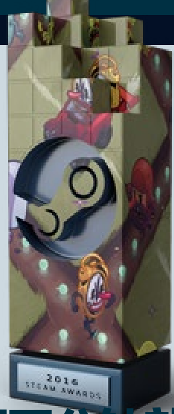
**•提名游戏一句话吐槽**

《军团要塞2》：玩什么《守望先锋》，里面全都是我们10年前玩剩下的，而且咱们还不要钱！

《文明Ⅴ》：在《文明Ⅵ》出完DLC修正完BUG之前，它都是《文明》系列中最好玩的一作。

《泰拉利亚》：2011年游戏刚卖，我和朋友一起建了栋房子，大家都好开心，2017年元旦我打开游戏，站在自己建造的庞大堡垒中，觉得好开心，我不需要跑去玩其他游戏的朋友，我也不需要其他游戏，什么《守望屁股》什么《刀塔2》什么《我的世界》统统滚滚滚，我有《泰拉利亚》就够了。

《帝国时代Ⅱ 高清版》：1999年发售的游戏，2013年发售了重制版，2016年12月20日发售了最新DLC，这才是真正意义上的经得起时间考验。



再五分钟就好

## 大奖得主：《反恐精英全球攻势》

作为一个老玩家，我要负责地告诉你们，现在流行的什么《守望先锋》啊《穿越火线》啊，都不知道有什么好玩的。暴雪搞《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》平衡性都搞不过来，《守望先锋》才发售半年多一点就有角色要大改，你们懂的。至于某"C"开头的所有游戏的抄袭对象，我就跟你们说一句："不充钱怎么变强？"，你跟土豪比枪法，人家跟你比钱包厚度，简直驴唇不对马嘴。还是我大《CS GO》实在，平衡性久经考验，玩法越加越丰富，里面不少都是当年《CS》1.6和《CSS》一路玩过来的老玩家，不会经常碰到游戏规则都没搞懂的萌新，也没有好多乱七八糟的特殊能力和规则，玩起来就是纯粹。你看我一边跟你们在安利，一边谈笑风生地就打完了一盘，好了今天就到这里——刚才那输了的外国佬说什么来着？骂咱们中国人是吧？再来一局，就5分钟，我要教教他做人！

奖项描述：

您明天要早起，需要早点睡，所以您钻进被窝前只有一件事要做了。只要再一回。等等，还要再一回。你说什么？2点半了？此奖项授予让您熬夜的游戏。



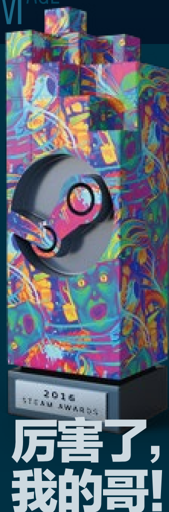
**•提名游戏一句话吐槽**

《文明Ⅵ》：下一回合。

《辐射4》：捡完这片地方的垃圾就睡，等等，存好垃圾改装完枪和护甲还有动力装甲就睡，不对不对，忘了聚落还没建设好防御设施，搞几个炮塔就好——ちょっと待って！差点把改装机器人同伴给忘了！终于可以睡了——我好像忘了什么东西？对对对，和普雷斯顿说个话交任务，嗯！竟然正好升级了，让我点个Perk，顺便找几个野怪试试效果，正好有个地点还没探索，开完点就上床……不行，不捡完这里的垃圾我总觉得心有挂念，好，捡完这片地方的垃圾就睡……（循环以上流程直到发现天已经亮了）

《泰拉利亚》：据测试观察表明，一般试验对象在刚接触时会出现轻重不一的像素画面、低劣音效和粗糙手感过敏反应，此阶段可以筛选掉80%以上的受试对象，余下试验对象开始逐渐适应，加大剂量让其接触更多核心内容后，开始出现轻度成瘾症状，并且迅速加深，具体表现为试验对象开始出现戒断反应，并且开始不时低吟"Shut Up and Dig Gaiden!"和"Sand is overpowered."等奇怪的词句。最终部分对象沉溺其中的时间已经超越了700小时，成瘾性之高可见一斑。

《火箭联盟》：对我一个又爱《FIFA》又爱《马里奥赛车》的人来说，这个《火箭联盟》简直——你以为我想说"完美"？我跟你说简直就是灾难，什么三个人全面压向对方半场进攻人守门或者乱用氮气加速导致被对方追上断球等等，这很不足球也很不赛车，所以我得纠正他们的错误思想，让他们看看真正的足球大师是如何开车的！喂，怎么这游戏还可以撞爆别人的车子，裁判呢！我不服，再来！



厉害了，我的哥！

## 大奖得主：《横行霸道Ⅴ》

在笔者看来，这个奖的存在就是为了《横行霸道Ⅴ》这一款游戏。算不上业界巅峰但有趣的故事剧本、庞大且真实的游戏世界、火爆刺激的流程关卡，本作所包含的游戏内容之多，超乎了每一位玩家的想象。除了已经耐玩到一种境界的单机部分外，本作还有更加耐玩的在线部分。数量繁多的任务以及对战模式、不断更新的游戏内容以及创意满分的玩家自制关卡让无数的玩家能够沉迷其中。




奖项描述：

有的游戏会惊艳您一脸。也许是因为其疯狂的剧情，也许是因为您刚拔掉了智齿。不论是哪个，这款游戏都让您瞠目结舌。



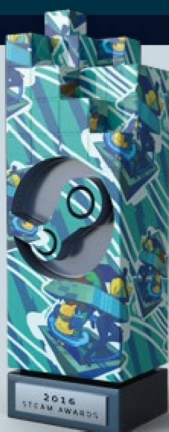

**●提名游戏一句话吐槽**

《巫师3狂猎》：杰洛特的马可是能上天的——厉害了，我的萝卜！

《生化奇兵 无限》：厉害了，Word布克，两个平行世界的你一个卖女儿一个强抢别人女儿，还有那对看着更像夫妻的卢特斯“兄妹”，直到打通这款游戏后，我才知道自己的建立起来的三观，原来是为了被这款游戏颠覆而存在的。顺便提一句，你们都闭嘴，伊丽莎白是我老——嗯哼，是我女儿！

《毁灭战士》：化身成毁灭战士，手撕恶魔不是梦。

《潜龙谍影Ⅴ幻痛》：还好Konami在小岛秀夫开发完成之前就把这游戏拿出来卖了，要不然这个奖就没有《横行霸道Ⅴ》什么事了。



游戏中的游戏

## 大奖得主：《横行霸道Ⅴ》

在座的各位玩家们，我不是针对谁，我想说在座各位都是辣——等等，不好意思拿错演讲稿了，我想说的是这个《GTA5》啊，大大滴坏，游戏卖了都三年多了，这单机模式DLC呢？！没有，什么都没有，一个劲儿在搞《GTA OL》的DLC，已经把游戏都玩坏了。要说什么大劫案DLC、飞车党和搞走私这种还算是勉强可以接受，你们这什么特技赛车和虚拟电子赛车是搞事啊！我这一进游戏瞬间都可以自己放错盘，不小心把什么《特技摩托》还是《创·战纪》之类塞进光驱里了，最可怕的是我还玩上瘾了，明明准备上线打个劫抢个车偷个钱，结果变成了和一群不同颜色的基友们在虚拟赛道上互相伤害，这DLC有毒啊！我很认真地跟你们说，这么干这破游戏吃枣药丸！赶紧给我出打丧尸模式啊，真要我等到《荒野大救赎2》才能玩得上么！

奖项描述：

巧克力蛋、奶皇包、夹心糖，好料一层包一层。这个奖项颁发给游戏内藏的最佳迷你游戏。



**●提名游戏一句话吐槽**

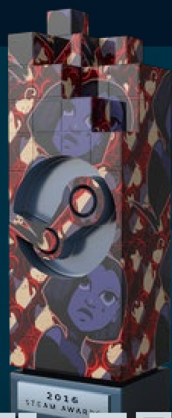
《巫师3狂猎》：

男爵：老婆跑路好心塞！
杰洛特：快来一盘昆特牌！
迪科斯彻：浴堂受袭气上来！
杰洛特：静心打盘昆特牌！
韦瓦第：赶紧给我还借贷！
杰洛特：不如来盘昆特牌？
尊宁夫人：先生是为小姐来？
杰洛特：我只想打昆特牌！
卓尔坦：基友失踪想不开！
杰洛特：别管先打昆特牌！
弗农·罗契：老友见面帮个忙？
杰洛特：滚蛋老子打牌忙！
兰伯特：许久不见练个剑？
杰洛特：不如回头牌桌见！

《Garry's Mod》：想玩什么自己找，找了没有自己弄。

《史丹利的寓言》：你在玩游戏的同时，游戏也在玩你。

《模拟桌面》：身为一张虚拟的桌面，我觉得你们人类都是智障，明明把我模拟成象棋桌，结果玩的是互相丢象棋的闪避游戏，把我模拟成擂台上的赌桌，结果开始在桌旁打起拳击来，难怪你们还有个成语叫“智商桌急”！



## 大奖得主：《行尸走肉》

**我没哭，只是眼睛里进了点沙子**

不知不觉间，Telltale 出品的“《行尸走肉》系列”已经出到了第三部（不算外传性质的《行尸走肉米琼恩》。在即便和之后几作相比，《行尸走肉》第一季给玩家所带来的震撼都是之后几作所不能相比的。作为系列的第一作，玩家看到的是一个最贴近原作氛围的《行尸走肉》。除了和漫画原作联动的剧情外，玩家在那个时候第一次被迫陷入各种两难的抉择。

玩家扮演的逃犯 Lee 和素不相识的小女孩 Clementine 组队在危机四伏的末日下挣扎求存，在团队以及 Clementine 之间玩家时常会遇到各种两难的选择，而这些选择中却没有一个是正确的，大多都只是殊途同归而已。Lee 是系列中少有的一个真正意义上的悲情人物以及英雄，在失去一切后他把保护 Clementine 当成了自己人生中最重要的事情，并在最后为其作出了最大的牺牲。而在之后的游戏中，虽然主角早已不再是 Lee，但我们依然能从 Clementine 身上看到很多 Lee 的影子。Lee 用行动告诉了玩家，在《行尸走肉》的世界里，最可怕的不是行尸，而是人类。牺牲总会来得出乎意料，但这并不意味着我们就要为此而丢失爱和亲情。




奖项描述：
游戏带来乐趣，但是有时候，游戏不止于此，会以出人意料的方式影响您。此奖项授予情感上突袭您的游戏。您不知道要哭。您就没想过要哭，但是还是哭了。

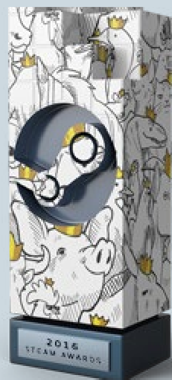
**●提名游戏一句话吐槽**

《我的战争》：
你跋涉到远方，为了生存而探索，最后却只是找到了一对相依为命的老夫妇，和一屋子的补给品。被爆炸扬起的灰尘模糊了眼睛时，被暴徒射出的子弹穿透躯体时，被饿得只能蜷缩在床铺上试图沉睡时，你都不曾落泪，但在两声枪响过后，你泪流满面，不是为了哀悼别人，而是为了哀悼你死去的最后一点人性。

《奇异人生》：
为了你，辜负全世界又如何。

《传说之下》：
这什么鬼游戏，我从遇到第一个敌人后就开始在笑，打完第三个敌人已经开始肚子痛，后面我把游戏强行关了，不是不好玩，是笑到眼泪都出来了，根本没法玩！

《去月球》：
你觉得被《最后生还者》这样的 3A 级大作打动心灵就很了不起？来试试被一款像素风格的游戏感动得泪流不止的滋味吧！



## 大奖得主：《模拟山羊》

**家畜的最佳用途**

秘密武器 G.O.A.T（Gear of Assault Tactic）又被简称为“山羊”，是一种军方在代号“Game Jam”的民间征集活动中发明的生体武器，其外在特征与内在生理结构均为普通的山羊，但是被赋予了不为人知而且不受控制的强烈攻击情绪，以及科学无法解释的强大抗打击力能力。军方一直致力于将其特征提取并运用于军事用途，但目前尚无成功案例。据观察报告指出，“山羊”似乎具备某种超自然的特殊化身能力，通过某种名为“MOD”的奇特力量，这头看似无害的家畜会变成各种奇特或者恐怖的形态，例如化身天使或恶魔，又或是直接变成一头长颈鹿或是企鹅。“山羊”的行为目的无从判断，但几乎所有行为都以破坏为基调，而且完全不以自身安危为惧，往往会作出各种和其他生物玉石俱焚的危险行动，最后却安然无恙，仅仅造成惊人的破坏。根据目前军方掌握的情报，神秘的 Coffee Stain Studios 似乎掌握着控制“山羊”的手段，并且将其投放于各种用途，例如深入被丧尸病毒感染的世界、飞上太空、穿越至奇幻世界或甚至是抢劫银行！？我装够了，这个破游戏是谁编的，它其实 BUG 一堆就是成就 / 奖杯好拿我会随便告诉你们么！




奖项描述：

动物妙趣无穷，能给几乎所有游戏锦上添花。不过，这款游戏把动物更是用到了极致。

**●提名游戏一句话吐槽**

《方舟 生存进化》：
我已经整整一个月没有下线了，因为我怕别人趁着我不在把自己辛苦打造的家园毁于一旦！还把我辛苦养的恐龙宰得干干净净！最后，实在支撑不住的我选择了一了百了的方法————把游戏删了……

《星露谷》：
在这个游戏里，你才是家畜。

《模拟农场 17》：
花了半个小时耕一块地，其中有大约 25 分钟是在对着屏幕发呆——然而我觉得自己被治愈了！

《血与培根》：
四个拿着枪的疯子和一大堆或死或活或半死不活的猪构成了这个游戏的所有乐趣核心！你在第一次完成游戏后会感觉自己从未如此清真过！



## 大奖得主：《毁灭战士》

**轰！！！**

**（玩家自创大奖项目）**

作为浴火重生的众多老牌游戏中最成功的其中一个，《毁灭战士》无疑把突突突这个主视角射击游戏中最基本的要素给最大程度地还原了出来。游戏中无论是玩法、流程还是音乐都仿佛在告诉玩家：你什么都不需要管，只需要拿起你的双管霰弹枪，瞄准，然后射击。游戏中既没有什么掩体，也没有什么“喘气回血神功”。没有子弹怎么办？杀！没有血了怎么办！杀！最好的攻击就是最好的防御。

敏捷地在敌人群中穿梭，然后把子弹倾泻到敌人的身上。杀个恶魔你都要躲躲闪闪，你还好意思叫自己毁灭战士？前人有云：没有什么是一发 BFG 解决不了，有的话，那就再补一发 RPG。轰！！！




奖项描述：

事实就是：爆炸很炫。卖座大片中的爆炸惊心动魄。烟火表演中的爆炸美不胜收。在戴上墨镜的超级警探身后，爆炸轰动壮观。这些游戏理解爆破的艺术。



**●提名游戏一句话吐槽**

《正当防卫 3》：
爆炸就是艺术。

《兄贵力量》：
我们兄贵有力量，炸药炸出一片天。

《坎巴拉太空计划》：
我们只是在研究载人导弹而已。

《保持对话，没人会炸》：
我看到一个炸弹，我开始慌张，但我过了一会儿开始保持镇定，然后大喊朋友快帮我按照指引找拆炸弹，我尽量有条理地描述炸弹的外貌以方便他们搜查炸弹的解法...........3 分钟后，我被炸死了————因为我并没有什么朋友。



## 大奖得主：《黑暗之魂 Ⅲ》

**爱恨纠结**

**（玩家自创大奖项目）**

《黑暗之魂Ⅲ》的魅力已经无需笔者再三介绍了，无论你是新玩家还是老司机，无论你觉得这游戏“难得不像话”还是“简单得抠脚”，有一件事情是所有玩过这游戏的玩家都经历过的，那就是死。被老鼠活活咬死、被狗围殴致死、被 BOSS 打死、掉下悬崖摔死、变雕像、变蜡烛人、中毒死、掉帧卡顿然后被打死，反正在这游戏中，永远不缺的是死亡，花样百出层出不穷，总有一种死法适合你。

然而即便玩家怎么在这游戏里受苦，看着游戏的帧数犹如日元汇率一样上下波动，玩家依然爱着这个游戏。出色的难度设置、引人入胜的剧情、战胜强敌后的成就感，这些都是本作吸引着玩家的法宝。而本作大概也是惟一一个能让玩家边玩边爆粗，摔完手柄摔键盘，然后冷静下来后又乖乖继续玩的游戏吧。

奖项描述：

“游戏就是为了好玩！”…哦，甜美夏日的孩子，你太天真太可爱了。游戏可不止是好玩。游戏可以是需要完美技艺的挑战。这些游戏给您痛苦的挑战，让您质疑您的能力…这严酷的考验将把您推向成就的巅峰或崩溃的边缘。您的尖叫将惊醒您的家人。您的语言将将让您的父母窘迫。您扫兴的朋友会问您，“为什么要玩这么有压力的游戏”…您会用刚毅的目光盯住他们，回答说：“因为我爱它。”



**●提名游戏一句话吐槽**

《超级肉肉哥》：
知道我怎么说服自己一直不停地死却还在不停地试吗？就是为了在通关回放中看到所有通过尝试过程同步播放时那血肉横飞的华丽场面……

《刀塔 2》：
不怕猪一样的队友，也不怕狼一样的对手，然而当两者一起出现，我摔烂了键盘————然后立刻换个新的再排一盘。

《几何冲刺》：
这游戏的 BGM 做得如此赞，不就是为了引诱我们试着打通一次关卡嘛！不然根本听不完整！

《深暗地下城》：
这游戏最大的乐趣是观看四个有着玻璃心的冒险者如何因为无法承受地下城中克总发的糖而一次次展现出精彩的颜艺！



## 大奖得主：《欧洲模拟卡车2》

**轻松惬意**

**（玩家自创大奖项目）**

在这次 STEAM 的评奖中，只有两款游戏能够同时获得两项大奖，其中一个是《横行霸道 V》，而另一个就是《欧洲模拟卡车 2》。对于一款游戏内容基本可以概括为“开车、送货、加油、睡觉”的游戏，本作的优秀之处就在于它那轻松惬意的游戏氛围。得益于自定义电台这一功能，玩家可以一边开着卡车一边听着自己喜欢的音乐一边看着窗外的景色。在这游戏里你几乎不会见到一个 NPC，永远只有你还有你的卡车，这无疑是一种孤独，但不可否认的是，这也是一种轻松惬意。试想一下，你开着车在高速公路上行驶，此时的你既不是什么洛圣都的汪洋大盗，也不是什么沉迷钓鱼的亡国王子，你是一名卡车司机，仅此而已。







奖项描述：

您读过“爱恨纠结”奖项的描述文字了吗？这正是其反面。

**●提名游戏一句话吐槽**

《城市 天际线》：
到底是哪个脑残把这游戏放进‘轻松惬意’奖的提名的？”一不小心就玩通宵的某玩家说道。

《ABZU》：
比起《风之旅人》里那个华美但是显得荒芜的世界，在这款作品里的海洋，才算得上是真正的美轮美奂又生机勃勃，简直让人不想游动，只想要随波荡漾其中。

《Viridi》：
看着像《山》，但能做的事情比《山》要多不少——然而大多数人在浇死第一棵植物后会像玩《山》一样默默地关掉它，然后意味深长地给一个好评。

《迷你地铁》：
一款极简主义的小品级佳作。



## 大奖得主：《求生之路2》

**独乐乐**

**不如众乐乐**

**（玩家自创大奖项目）**

《求生之路》开创了丧尸题材合作游戏的先河，其中的很多设定，诸如四人组队和由玩家扮演感染者来和其他玩家对战的对抗模式都在后来的诸多同类游戏中被采用。作为《求生之路》的（惟一？）续作，《求生之路 2》很好地继承了前作的有点，并加入了全新的游戏模式、武器、敌人以及章节。虽然有着创新不足的缺点，但也足够让本作青出于蓝而胜于蓝了。

既然主打联机合作，这自然是一款讲究众乐乐的游戏。四个好友一起互相帮助，共抗尸群，有空之余互打黑枪，强抢医疗包，岂不美哉。



奖项描述：

奖项描述：有的游戏，您自己一个人玩时感觉完全不同。也许您需要有个朋友为您两肋插刀，也许您需要有个朋友被您刀插两肋。不管怎样，这些游戏能让您呼朋唤友，共享欢乐。

**●提名游戏一句话吐槽**

《饥荒 联机版》：
这游戏的原版里我们扮演的人物不是饿死就是作死，现在你可以拉上基友一起这么干了！赞！

《野兽帮》：
这是今年春节最适合给熊孩子们互相折腾并保护你的宅物收藏的神作。

《魔能》：
这款游戏的联机体验告诉我们友谊就是魔法——前提是你基友智商都充过值而且不手残……

《与朋友一起打高尔夫》：
这本质上算是一个高尔夫球游戏，然而当你和基友一起打开高尔夫球能够碰撞的功能后，这变成了一款“碰碰球”游戏。

# 人类革命2.0
## 亚当·詹森的故事

文 稀饭 美编 anubis

赛博朋克类的故事，之所以总是能够令一批人爱得死去活来，原因之一就在于故事本身的元素就偏向于庞杂，权可倾国的跨国企业玩弄阴谋基本上是这类故事的核心，保证了故事背后的暗线足够曲折，而大量对应新科技和随之产生的新文化以及新词汇又让其整体故事理解难度再度提升。这看似让整个故事显得不太好消化，但是当你真正理解了背景并置身其中时，那种科幻与现实元素融合产生的独特设定会令人感到无法自拔。而本期读游戏，我们将要介绍的，则是这一类故事当中的佼佼者——《杀出重围 人类分裂》，这款赛博朋克风格的作品，拥有令人无法自拔的沉浸式游戏体验，其故事背景也因此显得更为迷人。只可惜本作时至今日仍然没有推出官方中文版，所以在本期栏目当中，就让我们回顾一下主角亚当·詹森的经历，并以此引申出游戏里的故事。

**剧透警报**


■防剧透击倒！

本文含有大量关于《杀出重围 人类革命》、《杀出重围 人类分裂》、《杀出重围 坠落》和《杀出重围 人类革命》官方漫画的剧情和关键转折，如果你不想要在体验这些作品之前被剧透，请翻过本文。


◀亚当在《杀出重围 人类分裂》中的造型，时尚感比《人类革命》还要更强一些。

## 亚当·詹森

### 个人资料

**年龄**：36岁（在《杀出重围 人类分裂》故事发生的2029年时的岁数，在《人类革命》中他是34岁）
**体重**：182磅
**身高**：6.1英尺
**瞳孔颜色**：蓝灰色
**发色**：棕色
**血型**：O-

# 简述

作为《杀出重围 人类革命》和《杀出重围 人类分裂》的主角，亚当·詹森毫无疑问是整个作品进入到新世代后的核心，而作为开发商的 Eidos 蒙特利尔也似乎有意让他为作品奠基，所以甚至给他安排了一个非常独特的位置——他是人类义体强化技术革新的 DNA 样本来源！而同时，作为主角的亚当在人物特点上也颇有一些不同于常见硬汉型主角的特征，他更为优雅而有格调，身上带着欧式的时尚感，和游戏当中的场景氛围以及玩法结合得非常融洽。



▲亚当烟酒不忌，但估计在身体改造之后这些东西也影响不了他的健康了。

# 个人经历

## 起源



▲童年时的亚当，看起来是个乐天的孩子。

尽管亚当·詹森有着明确的出生日期记录——1993 年 3 月 9 日，但是他的亲生父母身份则已经不可考察，因为他在婴儿时期就已经被暗中转移到属于专攻制药、生物工程和纳米技术的大型跨国企业 VersaLife 旗下的 White Helix 实验室，充当一项基因疗法的实验对象。这种实验显然是违反道德而且极其不人道的，更可怕的是失败率非常高，在试验的最后，所有其他参加试验的孩子都因为试验失败而死亡，只余下亚当一个成功例子。

还好命运安排了一次奇特的机遇，让亚当摆脱了继续作为小白鼠的人生轨迹。负责在他身上进行试验的两位科学家虽然意识到他们疗法成功了，但是和亚当朝夕相处后，他们已经无法再狠得下心将他交出去，因为随后等待着亚当的可能会是更为残酷的人体试验，甚至有可能会被解剖用于分析基因疗法成功的原因，而且他们也意识到这种灭绝人性的实验绝不可以再次进行下去。两人通过一位好心的护士米歇尔·华尔瑟斯（Michelle Walthers）之手，将亚当送出实验室外，并且把 White Helix 实验室付之一炬。

两位科学家随后遭到了 VersaLife 集团的幕后操纵者——光照会（Illuminati）的报复，被杀死并且被伪造成死于火灾。但是他们的计划还是成功了，亚当被米歇尔安排进入领养机构，最终成为了亚瑟·詹森（Arthur Jensen）与玛姬·詹森（Margie Jensen）夫妇领养的孩子，一直都没有被光照会发现。他渡过了波澜不惊的早年生活，而且并不知道自己是被领养的孩子。

恐怕无论是进行基因疗法的科学家还是光照会都无法想象，这个脱离了他们视线 30 多年的实验对象，身上藏着一个巨大的秘密——他的基因不会对人工制造的生物连接电极产生排斥反应，也不会因为排斥反应而产生神经胶质组织，因此他无需像一般义体改造者那样定期摄入“反应抑制药剂”（Neuropozyne，在游戏中常被简称为 Nu-Poz）。

在此之上，他的细胞甚至会和电极逐渐融合，而且可能并没有融合的极限，这也让他的基因成为了开启人类义体移植新纪元的关键。

## 警察生涯

在进入高等学府之后，亚当在凤凰城大学（Phoenix University）和费里斯学院（Ferris College）获得了刑事司法学士学位，并且在 21 岁那一年就加入到了底特律的警察队伍当中。在执法系统浸淫了 4 年后，他又自愿加入到特警队（SWAT）当中，接受当时的特警队指挥官昆西·杜兰特（Quincy Durant）的指挥。昆西是一位经验丰富的领导者，所以他也成为了亚当在特警生涯当中的导师，两人甚至成为了关系很不错的朋友。

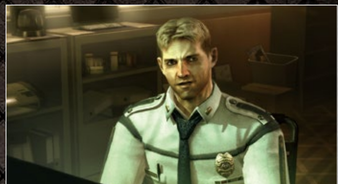


▲还是特警队新手的亚当（右）和他的上司兼导师昆西·杜兰特（左）。

但是在 2020 年，在试图逮捕泰勒·班克斯（Tyrell Banks）这位受过义体强化并且有着参加伊朗战争经历的谋杀犯时，昆西遭受到了重创，为了维持自己的生存，不得不进行了他一向最为反对的义体强化。而当詹森在特警队当中不断建功立业时，他也一路见证着自己的导师一点点从过去的那位受人尊敬的特警队领袖，变成了一个怒气冲冲而且逐渐开始滥用自身强化义体的暴徒，甚至腐化了他带领的特警队，并且在消灭了底特律接近一半的犯罪组织后，成功坐上了地下犯罪世界的王座。

最后，亚当成为了特警队的指挥官，指挥特警二队，但是他的指挥官生涯并没有持续很长时间，因为随后他就碰到了一件非常棘手的案件。他被要求射杀一个经过义体改造的罪犯，然而对方还只是个 15 岁的年轻人，亚当最终拒绝执行，命令被传递到了他的下一级指挥官韦恩·哈斯（Wayne Haas）身上，结果韦恩下令射杀年轻人。这个事件产生的影响非常大，甚至引发了市民暴动，事后这一事件被称为“墨西哥城大屠杀”（Mexicantown Massacre）。

对于警队上层感到失望的亚当最终决定辞去自己的指挥官职务，而警队上层则抓住这个机会，把亚当嫁祸成了引发这个事件的替罪羊，而真正下令射杀少年的韦恩也被警队边缘化，堂堂特警队高层竟然被发配到了底特律警署去当前台接待员。



▲在《人类革命》当中玩家会遇到被发配去坐前台的韦恩·哈斯，如果玩家成功说服他，还可以让他帮助亚当混进警察局。

但实际上这个引发公愤的事件背后有着阴谋的影子，而亚当曾经的导师昆西也在其中有所牵涉，在离开警队前亚当曾经私下约昆西前往一座旧教堂，想要搞清楚昆西到底和这个残酷的阴谋有着什么样的联系，结果两人最后因为言语和立场冲突而大打出手。当时还没有经历任何身体改造的亚当，虽然被昆西在肩膀上打了一枪，却靠着 EMP 手雷扳回优势，给自己曾经的导师头上来了一枪，并且以为自己已经杀死了昆西。但是实际上昆西被双重特工杰克·哲基尔（Jake Dredger）救下，还被送到秘密设施进一步改造身体，变得更为强大。

## 安全主管

直到亚当离开警队，命运在他人生当中的安排似乎才终于开始运转起来。在这段时间里，他认识了梅根·里德（Megan Reed）——一位受雇于萨里夫工业（Sarif Industries）的神经学家，并且两人之间的关系迅速升温。

但是彼时梅根正陷入一个技术开发上的瓶颈，作为神经科学部门



主管，她无法为萨里夫企业找到一个能够令人类神经细胞和人工植入的电极之间不再产生排斥反应的方案。在茫无头绪之中，梅根做出了一个处于道德灰色地带的举动：取走了亚当的DNA样本用于试验。或许她只是抱着多添加一个样本的想法，毕竟当时亚当并没有进行任何身体改造，所以梅根无法得知他有着独特的DNA，可是随着检测结果证明了亚当能够在没有任何排斥反应的情况下被植入机械义体，事情便有了重大的变化。

◀梅根·里德在《杀出重围 人类革命》中的CG造型。（脸型和游戏建模略有分别）

出于保存亚当这个“样本”的私心，梅根凭借着和雇主大卫·萨里夫（David Sarif）的良好关系，推荐自己的男友担任萨里夫工业的安全主管。鉴于亚当有着漂亮的警队服役记录，大卫当时答应下来，不过他其实还是非常谨慎地雇佣了私家侦探布伦特·雷福德（Brent Radford）去调查亚当的过往。

布伦特挖掘出了亚当一部分过往，却也发现了光照会竟然也在监视着亚当的一举一动，而当他想要挖得更深一点时，VersaLife集团竟然出面逼迫大卫·萨里夫停职调查，而布伦特似乎也上了光照会的黑名单，随后在《人类革命》的游戏剧情中遭到了报复，被暴打至重伤（玩家可以选择让他死去或说服他接受义体改造续命）。但布伦特起码还是调查出了亚当的出身，而大卫在得知实情之后，则选择不告诉亚当，毕竟让一个人知道自己原来是个幸存的非人道实验对象，实在是太残酷了。

所以阴谋在亚当毫无察觉的情况下一步步进行着，他靠着自己的忠诚和良好的职业技巧赢得了大卫·萨里夫的赞赏和尊重，和梅根之间的关系也非常稳定。惟一和他不太对眼的恐怕只有在萨里夫企业当中担任电子安全部门主管的弗兰克·普里查德（Frank Pritchard），原因是在于当初弗兰克建议大卫·萨里夫聘请安保队伍时，推荐他雇佣著名私人安保公司，如“钟楼”（Belltower）、“利刃”（Sharp Edge）或“戴拿柯尔”（Dynacore），结果梅根却靠着拉关系让大卫聘请了亚当，这让弗兰克非常不满意，甚至一度想要通过不依靠亚当自行解决公司内部盗窃问题的方式来证明亚当工作能力存在问题。

但亚当的基因存在的特点引发了一个严重的问题：人们可能不需要再依赖反应抑制药剂就能在身体上安装义体，就像是做整容手术一样。这固然可以让萨里夫工业变成“人类革命”的缔造者，但却会严重损害VersaLife的利益，因为这家企业的其中一个重要收益就是在于制作和销售反应抑制药剂。

于是，光照会的阴谋又开始启动起来，他们一方面想要获得这种技术和其背后所代表的力量，一方面又不愿意被触犯自身的利益，所以当梅根研发出的新技术即将要被送去华盛顿，接受政府的听证审查时，被光照会雇佣的“暴君”（Tyrants）小队攻击了萨里夫工业，三位身体已经被高度义体化的雇佣兵大肆破坏并屠戮了众多员工。这次攻击当中，他们重创了亚当，让他陷入濒死，并且伪造了包括梅根在内的5位义体移植技术相关专家的死亡，将他们一一带走。

但是一向在阴谋中获利颇多的光照会这回总算是在这个看似一石二鸟的计划当中，留下了一个漏洞——亚当并没有死去，而且这次袭击把调查和扳倒光照会变成了他往后的人生目标。



▲伊卡洛斯是“《杀出重围》系列”的一大主题，而拥有超越时代的独特基因的亚当，就像是那个拥有蜡做的翅膀的少年，因为超越了人类社会的整体发展，飞得太高，而最终触碰到了界限。这个理论也被称为“伊卡洛斯效应”，同时这也是本作的官方小说的副标题。

## 重获新生

前文所提到的内容，基本都是属于《人类革命》的前置和开场剧情，而直到亚当在重伤中经历了萨里夫工业的大范围义体改造，并因此留得一命之后，故事才算是刚刚开始。

因为亚当有着特殊的体质（大卫·萨里夫知道这一点），所以在对他进行抢救时，大卫干脆冒了一次险，把目前萨里夫企业能够提供的所有最尖端义体改造部件全部都装备到了他身上，这让他成为了或许是暴君小队之外义体强化程度最高的人类个体之一，战斗力非常惊人。

但是因为他的身体当时受了重伤，所以亚当身上的义体部件并没有办法立刻全部启动，而是只能通过时间去掌握和融合，具体到游戏当中就是用于充当升级点数的“实践”（Praxis）软件。这个看似是游戏性的设定其实还是被剧情融合得非常不错，当玩家开始玩《人类分裂》的序章时，就会发现亚当身体的升级程度已经非常高了，证明在故事间隔的两年间，亚当的身体的确是在逐渐适应着义体并随之掌握了更多的能力（当然在正式流程当中又因为游戏性的需要而被强制“洗天赋”了）。

在萨里夫企业被袭击的6个月后，身体总算恢复到能够执行任务的亚当，再一次回到了工作岗位。但是他接下来需要去做的事情，已经超越了一般安全主管的工作范围。他化身为特别调查员，前去寻找袭击萨里夫工业的暴君小队的踪





▲在萨里夫企业担当安全主管的亚当，这时候他还是一个没有任何义体改造的自然人。



▲受限于游戏本身的玩法，大部分玩家恐怕只体会到了亚当是个多么会钻通风管道的潜行高手，而不是正面迎击敌人的超级战士。

# 浮出水面

鉴于亚当之后的经历涉及到非常多关于《人类革命》的剧情，这里再复述一遍不但过于累赘，而且也偏离本文的重点，所以这里只列出几个对于后续剧情有影响的点。

1. “钟楼”作为一个著名安保公司，却在亚当的整个调查过程当中一直充当着拦路虎的角色，如果说之前他遇到的钟楼士兵还是为了安保工作才阻止他调查，无可厚非，那么连后面许多和光照会有关的秘密设施也有他们的身影就非常说不过去了，更何况在对萨里夫工业的袭击当中，亚当也是解决了好几个入侵到公司当中的钟楼士兵，足以证明他们的业务范围涉猎得有多广。所以实际上钟楼可以说是能够被光照会随意指使的私人武装力量。



▲钟楼的部分成员服装给人的整体印象很像是中世纪的卫兵服。

2. 光照会对于萨里夫工业的攻击并没有停止，当亚当回到工作岗位时，第一个需要解决的对象就是一个攻占了萨里夫工业制造厂的恐怖组织“纯人类至上”（Purity First）。但是这个组织显然是被光照会安插了内应，这个内应身上不但有着隐藏的义体改造，而且还能够通过让黑客对其远程操纵来骇入工厂当中的服务器盗取资料。随后在和这个恐怖组织的领袖齐克·桑德斯（Zeke Sanders）对峙时，亚当发现对方并不知道自己的组织成员里竟然还有义体改造者，显然他们是被煽动并利用了，就连齐克最后挟持人质也是基于光照会内应的建议。（如果玩家选择对话正确，可以让齐克意识到自己被暗算并放弃挟持人质，随后他进行组织内部调查时，还会为亚当获取到一些有用的信息）


▲虽然本质上是个恐怖分子，但齐克倒也很讲道义，亚当·詹森帮他认识到自己组织内部有叛徒后，尽管他是讨厌强化人，还是给亚当提供了帮助，算是还上了自己的人情。



▲《杀出重围 坠落》的主角本·萨克松也是一位强化人，不过他可没有亚当的基因，因此不时需要摄取反应抑制药剂，这也成为了《坠落》当中的一个剧情要素。

3. 入侵萨里夫工业的暴君小队三位成员最终都被亚当杀死，让他报了当初的仇，而且这三位成员也是暴君小队的核心，因此这个队伍基本上已经名存实亡。但是在移动端游戏《杀出重围 坠落》当中，作为主角的暴君小队叛逃成员本·萨克松（Ben Saxon）遇到了自己曾经的战友山姆·杜瓦特（Sam Duarte），并发现对方已经成为了暴君小队的一员，所以这个队伍或许还存在着，又或是更换了一批新的成员。而且光照会旗下可能还有更多类似的黑色行动小队。

4.2027 年的上海建立了一个名为“横沙”（Hengsha）的城上城，在这里亚当发现了那个远程骇入萨里夫工业的黑客阿里·范布鲁根，并得知他也只是拿钱办事，帮助中国地区的著名跨国企业“泰永医药集团”（Tai Yong Medical）的 CEO 赵芸如（Zhao Yun Ru）窃取萨里夫工业的秘密，以对这家企业进行恶意收购。随后亚当前往位于横沙上层的泰永医药集团总部，发现赵芸如不但对于萨里夫企业有图谋，甚至还是光照会的一员！她暗中联合钟楼安保，进行了非常不人道的试验，意图打造用活生生的人类作为运算载体的量子计算机，并将其命名为“海龙计划”（Hyron Project），还试图成为这个计算机的主宰，甚至改造了自己的身体，让整个脊椎成为了接入计算机的接口。但是当亚当找到办法让这台不人道的机器超载之后，作为核心的赵芸如无法处理过多的能量，在受到攻击后直接被烧焦。

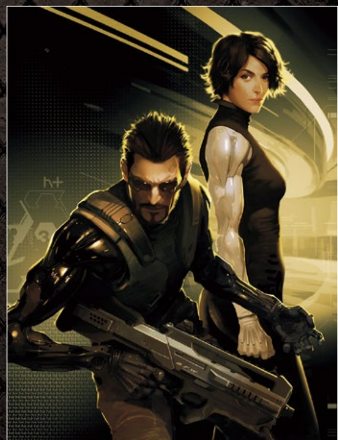

▲赵芸如应该可以说是《人类革命》中最邪恶的角色之一，落得最终战里的那种下场也只能说是活该。

5. 皮库斯电视网（Picus TV）的著名新闻女主持伊丽莎·卡珊（Eliza Cassan）并不是一个真实存在的人，而是一个强大的人工智能制作出来的虚拟形象。这个人工智能的本体就被安置在皮库斯电视网所在大楼的下方，实际用途是操纵大众能够接触到的资讯，并以此来控制舆论和人们对于新闻事件的观点。但是伊丽莎本身并不愿意完全按照自己被设定的程序行事，她甚至在亚当击败了守护（同时也是监视）她的暴君小队成员叶莲娜·福德洛娃（Yelena Fedorova）后，给亚当提供了关于萨里夫工业受到袭击的一些内幕消息。但是这也让她的稳定性受到了质疑，因此在《人类分裂》当中，我们会发现伊丽莎的 AI 其实经过了调换，她在电视形象在装束上有了变化，标志性的台词“这是伊丽莎·卡珊为你带来的报导”（This is Eliza Cassan, Reporting to you live.）的演出方式也有所变化（新版更活泼一点，老版比较空灵）。实际上这个伊丽莎已经是一个新的版本，老版的伊丽莎融合了海龙计划当中那些被作为量子计算机原件的女性实验体的意识，变成了游走于网络世界中的一个全新的智能生命体。



▲《杀出重围 人类分裂》中的原版伊丽莎·卡桑，除去了脸上那夸张的烟熏妆之后显得有点清纯，预示着她已经脱去伪装，找到了自己新的身分定位。

6. 阴魂不散的昆西·杜兰特在亚当第一次前去横沙之前再次作案，带领自己手下的义体强化人恐怖分子，针对纯人类权益组织“人权前线”（Humanity Front）进行了大量的恐怖袭击。亚当受命前去调查，期间认识了同样身为义体强化者的女雇佣兵卡特里娜·萨瑟兰（Katrina Sutherland），两人在初遇时的一番误会后迅速结成了盟友，因为他们都在追捕昆西。在合作期间亚当和卡特里娜的关系迅速升温，但最后在和昆西决战时卡特里娜被挟持为人质，身上还安装了炸弹。最后卡特里娜选择和昆西同归于尽，而被严重炸伤的昆西这次终于无力回天，被亚当彻底杀死。（以上剧情刊载在《杀出重围 人类革命》官方漫画中，游戏里并没有相关剧情。）


▲漫画封面上的亚当·詹森（左）和卡特里娜·萨瑟兰（右）。

7. 休·达罗（Hugh Darrow），义体改造技术的发明者，却对这种技术被滥用的情况心怀疑虑。结果

在光照会的操纵之下，他制定了一个疯狂的计划，向全世界发送一个只有义体强化者能够接收到的信号，任何接触到这个信号的人都会被触发此前根据肢体诊所宣传建议而更换的新生化芯片，内里暗藏的程序会让强化者陷入疯狂当中，胡乱地攻击他人或是互相厮打。亚当最终阻止了这个信号的持续发送，但是在信号启动初期导致的伤害已经无法弥补。这一事件产生的影响直接导致人类社会产生了分裂，强化人在许多国家被视为二等公民和不可靠的危险分子，倍受迫害，并最终催生了《人类分裂》故事中的危机。




▲休·达罗是义体技术的创造者，但是他自己却并没有把因为意外而失去了行走能力的右脚换成义体，只是加上了辅助行走的外骨骼，从中可以看出他对于自己创造的技术的态度。

8. 虽然《人类革命》有四个结局，但是《人类分裂》并没有直接继承其中一个，而是节选了其中一些特征，拼凑成了一个新结局延续到《人类分裂》中。其中有几点是可以确认的：①亚当最终把用于承载海龙计划的巨大海上平台“盘古岛”（Panchaea，对应希腊语当中的Παγγαια，意为盘古大陆）沉入了大海当中，让这个邪恶的计划随之毁于一旦。②亚当最后生还，在大海上被秘密救起，而且被送到了位于阿拉斯加的一处设施进行休养，在此期间他几乎一直处于昏迷状态，而且身体被秘密改造，加入了不少新的义体功能，让他变得更为强大。但是这些技术很可能是属于光照会的，所以他们或许原本打算把亚当洗脑之后变成类似暴君小队成员的强大杀手。③大卫·萨里夫在盘古岛下沉之前成功逃出，但是萨里夫工业已经因为强化人危机而破产，不过无损于大卫本身的财富和影响力，而且他还是和亚当保持着一定的联系。④虽然CEO赵芸如惨死在盘古岛，但是泰永医药集团靠着强大的政治背景（光照会），挺过了强化人危机带来的影响，不但没有破产，甚至还一如期望地收购了萨里夫企业余下的资产，并且开发了号称能够防止义体强化人再度陷入疯狂的芯片。

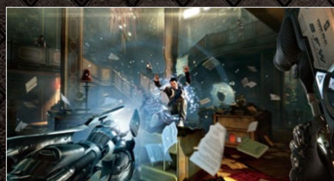


▲设定图中的盘古岛，其结构其实并不只是一个浮在水面上的岛，中央还有一个巨大的内陷空间。

## 双重特工

因为《人类分裂》采取了用DLC的形式来呈现一些故事内容，所以目前从《人类革命》到《人类分裂》的2年时间里，有一个比较明显的剧情空白，那就是亚当在被送去阿拉斯加的秘密设施休养时的经历，很可能就是留了下来用作当DLC素材。但就算没有这段经历，我们也可以从后续剧情里大概看出来光照会对于亚当的态度，似乎是因为他解决暴君小队时展现出的战斗力和本身作为人类革命关键要素的身分，所以虽然亚当本身在不断给光照会制造麻烦，他们却更想要控制亚当，而不是消灭他。

而且，实际上他们对于亚当的行动似乎进行了严密的监控，在游戏当中玩家会对此有一定的感受，但是亚当本身则对此似乎不太了解——又或是并不完全在意，毕竟就算敌人知道了你要揍他，也并不代表着你下手就会轻一点，对吧？



因此在逃出阿拉斯加并重新回到人类社会之后，已经失去了萨里夫工业这个雇主的亚当靠着自己的从警经历和一身强大的义体设备，进入了国际刑警组织（Interpol）。但是他并不是仅仅为了在国际范围内重操旧业，而是一边加入疑似已经成为了光照会傀儡的国际刑警29特战队（Task Force 29）尝试在内部打探光照会的消息，一边和黑客组织“神像联合体”（Juggernaut Collective）合作，尝试找到光照会进行各种阴谋的证据。



■戴着金色面具的士兵出现，打乱了所有人的阵脚。

而光照会似乎也有意让他见证阴谋的开端，因此，亚当就作为特战队的一员，参与到了一次针对迪拜的行动当中，这也就是游戏的开场。这场针对前钟楼安保成员约翰·特伦德（John Trent）——如今已经是化名“牧羊人”（Sheppard）的武器贩子的逮捕行动，可谓是“谍影重重”，先是由国际刑警安排在恐怖组织“神灵”（Jinn）中的卧底阿伦·辛赫（Arun Singh）暗中通风报信，并且作为接头人带领部分恐怖分子和牧羊人约在迪拜进行交易，然后29特战队埋伏起来想要把两者一网打尽。没想到螳螂捕蝉黄雀在后，一群戴着金色面具而且进行了义体化改造的士兵突然袭击了交易现场，特战队被迫出手，而被夹在交火现场当中的阿伦则身陷险境，最后还是靠着在建筑物外围解决神灵组织其他士兵的亚当及时赶到救场才成功解围。

然而这场冲突不过是一场精心策划的阴谋，29特战队是被特意调动到现场作为见证者，而牧羊人和阿伦原本都是要被牺牲的棋子，戴着面具的士兵则应该带着牧羊人送来的军事级别武器和机械义体乘着直升机逃跑，特战队因为成员大部分都是正常人员，肯定无法阻止他们逃离，就只能成为这次掠夺行动的见证者。

然而亚当的出现打乱了计划，他不但搞定了大部分神灵部署在现场的守卫，让特战队能够在不被后方骚扰的情况下与敌人交战，甚至在混乱中摸到了直升机旁，取走了控制台的电池，让其无法起飞。

当然，最终让这场战斗无疾而终甚至是变成一场灾难的，还是追着特战队的尾巴而来的沙尘暴，亚当和特战队得以撤离，而那些在故事后期被证实属于“暗影特务”（Shadow Operatives）的金色面具士兵，则基本上一无所获。

不过光照会的行动目的还是一定程度上达到了，他们成功让特战队目击了一个危险的强化人组织的崛起，并且把他们的调查方向带往寻找他们所属的阵营。而鉴于他们身上都有着机械义体强化，在强化人危机发生之后成为了强化人权益代表的ARC——强化人权益联盟（Augmented Rights Coalition）就成为了最大的嫌疑对象。实际上，这个组织本身是无辜的，但是光照会狠辣的地方就在于，他们把一个危险的角色安插到了这个组织当中，那就是维克特·马琴科（Viktor Marchenko）。



▲光照会的几位核心成员。

## 大反派

和前作当中轮番送人头的暴君小队比起来，维克特·马琴科作为反派的存在感并没有那么强——虽然他和亚当在真正对决之前已经有过两次碰面。第一次碰面是在“傀儡之城”（Golem City），这个变成了改造人大型难民营的地方也是强化人权益联盟的根据地，彼时维克特虽然和亚当碰了一面，却并没有对他出手，但显然很清楚亚当进入傀儡之城的目的是带走作为ARC组织领袖的塔罗斯·鲁克（Talos Rucker），询问他关于不久前发生在布拉格鲁齐卡车站的爆炸案，因为里面所使用的炸弹已经被证实与ARC存在着关联。

但很显然维克特对亚当的忽视和话语当中建议他别再调查下去的

劝告，都是假象，实际上当天塔罗斯常喝的酒里就已经被下了一种名为"兰花"（Orchid）的新型毒素，其效果主要针对义体改造者，能够突破反应抑制药剂的作用，令受害者的身体对机械义体产生强烈的排斥作用，并最终导致受害者因此而死亡。因此亚当注定带不走塔罗斯，甚至会让自己陷入可能是导致ARC领导人死亡罪魁祸首的不利处境。


▲塔罗斯死前的义体排斥反应非常恐怖，表明兰花实际上是一种非常恶毒的毒药，但其实这种药物最初的研发目的是为了让人类能够摆脱对反应抑制药剂的需求，没想到得出的却是逆反的结果。值得一提的是，这种药物的研发者之一就是亚当的前女友梅根·里德博士，而其研发的样本很有可能就是亚当的DNA。

但是实际上塔罗斯对于自己组织当中可能存在着叛徒已经有所察觉，所以自己也进行了私下调查，并且找到了一些间接的证据。这些证据最终都落在了亚当手上。

而也正是考虑到亚当对他们紧抓不放，所以当维克特和亚当第二次见面时——这回是在瑞士的G.A.R.M.设施入口——他失去了耐心，干脆埋伏并偷袭了亚当，然后直接把兰花毒素注射到了亚当的身体当中。然而兰花的生效机制决定了它不会对亚当产生任何致命作用——他的身体根本不会对义体产生任何排斥反应，更何况这种药物就是基于他的DNA研发的，因此亚当不但成功活了下来，还趁机查出了不少关于暗影特务的秘密。不过根据当时亚当的身体反应看来，他也无法完全免疫毒素的效果，意味着除了针对义体排斥反应，兰花本身作为一种生化武器也有一定的毒性，只是生效作用相对较慢，对于器官被更换过的强化人可能缺乏致命作用，只能够杀死一般人类（这是根据游戏最后阶段中米勒对于兰花毒素的反应和光照会对这种毒素的运用而得出的结论）。

至于最后一次见面，就是游戏当中的最终BOSS战了。这里其实有个有趣的细节，如果玩家之前在G.A.R.M.设施或是在最终关卡的场景中搜索得足够彻底，能够找到一个杀戮开关，其功能是用于引爆藏在维克特体内的炸弹。这原本是光照会用于限制他们旗下特工的手段，避免这些人做出越界的事情，却最后讽刺地成为了亚当用来阻止维克特的工具。而当亚当使用杀戮开关时，还会触发一段对话，亚当会先尝试和维克特谈判，用把杀戮开关交给他作为条件，劝他别再继续帮光照会办事。但是维克特拒绝了，他太清楚光照会的手段，就算他拿到了杀戮开关，在逃过这一劫后也会被光照会用其他手段杀死，所以倒不如坦然面对死亡。

总体而言，其实维克特是个很有故事的人，亚当在委托新加入29特战队的心理医生迪娜拉·尤泽妮（Delara Auzenne）调查维克特的过去时，查出了许多看似缺乏关联但实际上信息量不小的情报，显示了维克特也曾经有过复杂的人生，但是限于故事规模，并没有被展现出来。鉴于玩家可以选择只是击倒维克特而不是杀死他，或许这位光照会的特工也会在往后的系列故事中有着自己的戏份。

## 阴谋2.0

前文在提到亚当的经历和本作的主要反派维克多的时候已经提到了不少关于光照会的阴谋，那么他们的目的是什么？

其实他们的目的仍然是对于人类的控制。只是在《人类革命》当中，原本光照会的计划是通过播放特殊的信号，来驱使强化人前去"肢体诊所"（LIMB Clinic）安装能够免疫这种信号的芯片，但是随之播放的信号应该是通过芯片来奴役强化人，而不是让他们陷入疯狂。也就是说原本光照会的目的是在用高智能AI操控了媒体之后，还想要直接操控拥有义体的人类。


▲尽管在外形上维克多看起来像是个没什么大智慧的打手，但其实制作组在对他的塑造上并没有打马虎眼，还是让这个角色拥有了一定的深度。

但是休·达罗本身对于义体技术的不信任（尽管是他自己发明了这个技术）导致这个阴谋产生了偏差，而亚当消灭了海龙计划则让他们用超级量子计算机来扳回局面的可能性都消失了。而其产生的影响则完全超出了光照会的控制，强化人完全变成了一般自然人眼中的不稳定因素，仿佛他们随时会化身杀人狂徒。

既然如今强化人已经对于光照会失去了利用价值，他们就干脆做了第二手准备。一方面，作为VersaLife的CEO，鲍勃·佩吉（Bob Page）找到了梅根·里德博士——就是前文提到的亚当的前女友和掌握了亚当DNA特征的神经学家，让她进一步研究能够阻止人体对义体产生排斥反应的技术，另一方面，光照会在不断地运作，用各种阴谋来去尝试消灭义体强化人，因为现在强化人已经成为了不可掌控的力量——甚至还因为目前的社会环境而自发组成了ARC这种团体。因此整个《人类分裂》的游戏剧情中，就正如作品的副标题所说的那样，光照会在无所不用其极地分裂自然人和强化人。


▲光照会的阴谋可以说是顺势而为，毕竟当时在社会风气上，仇视义体强化人已经变成了一种常态。

按照这个逻辑，游戏当中的许多事件就解释得通了，例如游戏开场动画中，伊丽莎·卡桑在电视上报导一个强化人因为突然回想起了强化人危机时自己的可怕行为而发狂，在一台客运飞机上大肆破坏并最终导致其坠机，但实际上游戏中玩家可以操纵亚当找到这个事件背后的真相：这个航班因为受到了强大的电磁干扰而导致仪器完全失灵，最终坠落。而在飞机航线所在的区域，存在着一个未公开的军事设施。这就是说，通过皮库斯电视网，光照会不但把一次恐怖袭击事件的起因硬扣到了强化人群体头上，而且还帮助掩盖一次可能是意外也有可能是非法试验的非公开军事组织行动，符合他们一贯的一石二鸟作风。

除此之外，关于布拉格鲁齐卡车站的爆炸案，虽然实际实行者的确可以算是ARC组织的成员，但其行动不但没有经过组织领袖塔罗斯·鲁克的同意，甚至连制作的炸弹都是维克特·马琴科通过和"机械神教"（Church of the MachineGod）的关系搞到的，但是也通过光照会的阴谋被直接联系到了ARC身上，毒死塔罗斯自然也是让他无法开口为自己辩护或是调查到阴谋背后的真相。

而最重要的是，塔罗斯的强化人维权行动有着一个重要的合作伙伴，那就是亿万富翁纳撒尼尔·布朗（Nathaniel Brown）。纳撒尼尔试图在强化人危机后保护这些特殊的人群，便提出了"安全港动议"（Safe Harbour Initiative），打造专门为强化人而设的城市，例如他们正在着力宣传的"拉比阿城"（Rabi'ah），而且并非是傀儡之城那种贫民窟＋集中营式的地方，而是一个高度文明的现代化都市。全球的强化人都会是这些城市的潜在居民。

但是当塔罗斯去世后，纳撒尼尔不但缺乏一个具有号召力的强化人领袖，ARC组织本身也因为涉恐而名声变臭，此时联合国在光照会推动下提出的"强化人修复行动"（Human Restoration Act）——即强制要求强化人必须被植入控制芯片并在政府注册备案，不然就会被送去特定的设施关押——就很有可能会被落实。此时纳撒尼尔只能采取一个行动，就是把联合国高官邀请到一起，用公关方式来安抚他们，并且寻求公众的关注和理解，来阻止修复行动方案的通过。

这就正中了光照会的下怀，他们派出暗影特务渗透到会议当中，不但解决了大部分的安保人员，还在大楼中安放了炸弹，并且向纳撒尼尔以及重要宾客的酒中放了兰花毒素。最终如果这些行动都得以实现，就会被伪装成是强化人恐怖组织所为，至此彻底灭绝强化人在社会上翻身的机会。

所以虽然很多玩家对于本作最后只是击倒了维克特这么一个看似是高端打手的最终BOSS感到并不满足，也觉得故事并没有说完。但是从宏观上来说，亚当的举动可谓是极其关键。而考虑到鲍勃·佩吉是初代《杀出重围》中的重要角色（系列首作的故事线比《人类革命》和《人类分裂》都要晚不少），所以指望亚当打倒这位真正的大反派，还是任重而道远。

因此，大家如果想要看到《杀出重围》故事的真正终结，还是请耐心等待这个系列的新作吧。

# 用子弹击碎谎言的“dead or lie”

## ——《枪弹辩驳》系列回顾

随着《枪弹辩驳 3-The End of 希望之峰学园》的最终话希望篇的播放完结，相信所有和我一样坚持追完全剧的《枪弹辩驳》的玩家或者 FANS，心中一定都是五味杂陈，感想复杂。从 2010 年到 2016 年，“《枪弹辩驳》系列”从一个小众向的文字冒险游戏，逐渐发展成为一个涵盖游戏、动画、小说、舞台剧等多种载体，且拥有相当数量 FANS 和影响力的知名品牌。不过，随着《枪弹辩驳》世界观越铺越大，角色越来越多，这个系列该如何发展及收尾也成为了众多爱好者们所关心的问题。然而今年 7 月份播出的 TV 动画《枪弹辩驳 3-The End of 希望之峰学园》作为“希望之峰学园三部曲”的完结篇，其品质在这个系列的 FANS 中间引起了不小的争议，为“希望之峰学园”系列的完结画上了一个不那么完美的句号。现在“希望之峰学园”系列业已完结，而全新世界观的新作《新枪弹辩驳 V3》也已公开之际，就让我们来回顾一下这个系列这些年以来的发展历程吧。

（注意 本文会有较多涉及历代作品的剧透，请谨慎阅读）

文 水无月　美编 心の永恒





## 打造了《枪弹辩驳》系列的主要人物

### 小高和刚



日本大学艺术部毕业，原本是想从事电影相关的工作并在大学时参与了 CAPCOM 的游戏《钟楼 3》的 CG 摄制，但是毕业后因为一次偶然的机会帮助朋友创作了一个游戏剧本后便立刻喜爱上了这一领域，于是放弃了电影，专心从事游戏剧本创作，先后参与了 KONAMI 出品的手机版《侦探神宫寺三郎》系列和 DS 版的《名侦探柯南 & 金田一少年的事件簿 两大名侦探的相逢》的剧本创作，而《枪弹辩驳》是小高和刚第一次完全以自己的创意和构思，将流行的动画与轻小说要素与诡计推理所创作的剧本，并以此逐步成为业界知名的游戏制作人。

### 小松崎类



《枪弹辩驳》初代时在小高的劝说下加入了制作组参与角色设定，之后一跃成为系列代表画师，其独特的画风和“《枪弹辩驳》系列”完美契合 深受众多 FANS 喜爱。

### 寺泽善德



“《枪弹辩驳》系列”的总制作人，负责整个项目的统筹和宣传，是力推《枪弹辩驳》项目通过 SPIKE 和 SCE 的审核，并将之打造成为一个涵盖各种表现形式，广受 FANS 欢迎的知名品牌，可以说是这个系列得以推广的最大功臣。

### 大山のぶ代



1933 年 10 月 16 日出生于东京府，日本声优界的传奇前辈，从 1979 年到 2005 年，在长达 26 年时间内坚持演绎着每个孩子童年的梦想——哆啦 A 梦，且在原作者藤本弘先生（藤子·F·不二雄）逝世后，坚持一直出席在日本所有有关哆啦 A 梦的活动。在《枪弹辩驳》中，完美演绎了黑白熊这个可以作为整个系列代表角色的反派。直到 2016 年的《枪弹辩驳 3-The End of 希望峰学园》（以下简称《枪弹辩驳 3》），因为身体原因无法继续参与工作，黑白熊的配音才由 TARAKO 代替。

# 枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生
## （ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生）

●发售时间：2010 年 11 月 25 日　　●平台：PSP

《枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生》（以下简称《枪弹辩驳》）的开发经历可谓坎坷，《枪弹辩驳》的开发企划在 SPIKE 的社内评价会上被展示出来时，SPIKE 社内并没有任何人看好这个项目。众所周知，文字推理类游戏本身就是相对小众的游戏类型，而作为预定登陆平台的 PSP，无论是硬件和软件销量都被任天堂的 NDS 压了一头。SPIKE 高层对《枪弹辩驳》的评价是这游戏最多也就卖个 3 到 4 万 加上《枪弹辩驳》的游戏内容颇为残酷，有着大量过激的剧情桥段，因而 SPIKE 最初并未通过这个游戏的开发提案。然而，以寺泽善德（"《枪弹辩驳》系列"总制作人）为首的开发团队并未气馁，为了能让这部作品得到公司高层的认可，他们推出了一个全新概念"推理 action"（推理动作游戏）。

"《枪弹辩驳》不是一个文字推理游戏，因此过去的资料是不能当做参考的！"对于公司上层的质疑，寺泽据理力争。事实上《枪弹辩驳》一改过去文字推理冒险游戏那种单调慢节奏的玩法，在本身充满悬疑性的推理剧本上，加入了大量带有动作要素的迷你游戏系统。令人目不暇接的"无间断议论"，如同音乐游戏一般的"机关枪论战"、"回闪排列"等系统，打造出了一套快节奏的高速推理系统，而游戏中发现对手言语中的破绽时，需要用自己手中掌握的证据驳斥对手，此时画面上会出现代表证据的单词化作子弹射向对手，将对手的谎言打碎的演出效果，这样的演出带给玩家们全新的感觉，也是《枪弹辩驳》这个标题的由来。游戏的演示 DEMO 不仅得到了 SPIKE 高层的认可，在递交 SCE 评审时也让 SCE 的相关评审人员颇为惊艳，而 SCE 方对《枪弹辩驳》这个系列在宣传和发售方面也进行了多方支持。






▲《枪弹辩驳》系列的人气反派，也是成为了系列代表角色的黑白熊。

私立希望之峰学园是一座集结了在各个领域都有着超一流水准，被称为"超高校级"高中生的学校，从这个学校毕业的学生会立刻成为所对应行业和领域的精英，进入这所学校就意味着人生成功了一大半。而主人公苗木诚，本来只是一名在各方面都很普通的学生，却在无意中却因其"超高校级的幸运"被选中而进入了学园。但是，在学园中等待他的却是自称校长的谜之人物"黑白熊"，黑白熊告诉这些进入学园的学生们，他们将被永久囚禁在这所学园中，而想要从学园毕业的惟一方式就是杀死同伴，除了苗木在内，在学园内总共有 16 名学生面临着同样的状况，为了在这个被封闭的学园生活环境中生存，这群"超高校级"的学生们在黑白熊的各种挑动，唆使下，开始了残酷的自相残杀。

《枪弹辩驳 1》的游戏流程总共分为"（非）日常"和"非日常"两部分，"（非）日常"部分以第一人称视点的行动模式，玩家操作苗木诚在学园中探索各处并和其他学生交流，而一旦发生杀人事件，游戏就会进入"非日常"部分，这时玩家将会操纵苗木诚调查案件现场，收集各种线索和证据。之后会进入"学级裁判"，在黑白熊主持的"学级裁判"中，众人必须要寻找出真正的凶手，如果指认凶手成功，那么凶手会被处刑，如果指认凶手错误或是没有指认出凶手，那么除了凶手以外的人则会被处刑。玩家必须充分发挥自己的调查能力以及迷你游戏天赋，一次次地通过"学级裁判"这个"dead or lie"的游戏，最终直面黑白熊并得知一切真相。剧情方面《枪弹辩驳》也做到了"不仅仅是一个文字推理游戏"，故事的种种超展开让玩家们应接不暇，从一个个杀人事件，逐渐引出了被称为"人类史上最大最恶事件"的真相。剧本作者小高和刚塑造了一个以"希望"与"绝望"对抗为主题的独特风格的世界观以及诸位持有各种"超高校级"的能力及性格各异的角色：无论是性格坚强面对困境始终保持希望的主角苗木诚；还是始终保持着头脑冷静，思维缜密的侦探雾切响子；以及重情重义，始终关心同伴的格斗家大神樱；甚至于是有着超越常人的善恶观，至始至终贯彻自己独特的绝望美学的江之岛盾子，都有着颇高的人气。对于罪行败露的凶手，黑白熊按照其所持有的"超高校级"能力为主题，为其量身设计的处刑，将原本颇为残酷的场景通过各种夸张化的演出和搞怪的音效，反而造成了颇为喜感的演出效果，这也成为了"《枪弹辩驳》系列"的一大特色。另一边，小高和刚拉来了好友小松崎类负责《枪弹辩驳》的角色设定，小松崎老师极富个性的线条与色彩和《枪弹辩驳》的自身风格形成了完美搭配，这些都成为了日后"《枪弹辩驳》系列"大获成功的原因。




在《枪弹辩驳》中，人气反派形象黑白熊邀请了配音界的著名老前辈大山のぶ代为其配音，这一举动可谓是制作组的神来之笔。大山のぶ代老师演绎过每个孩子童年的梦想——哆啦 A 梦，而在本作中却要为这只性格恶劣，有着喜爱欣赏残酷场景的恶趣味，怂恿学生互相残杀从而使学生陷入绝望的反派角色配音，这种巨大的反差引起了非常热烈的话题效应。制作组邀请大山的过程也是一波三折，但最终黑白熊这个角色成为了几乎相当于整个系列的代表的人气最高的角色，也证明了这一决定的正确性。

个性化的角色设定和游戏系统，加上极具冲击力的剧情展开，《枪弹辩驳》在发售之后不出意料地获得了许多玩家的好评，作品首周销量只有 2.9 万，但因其出色的品质在玩家之中口口相传，最后累积销量达到 13 万左右，而 2011 年底还推出了廉价版，竟然获得了和通常版差不多的销量（廉价版合计销量 11 万左右），这样的状况在日本游戏业界也不多见。1 代通常版 + 廉价版累计达到 24 万的总销量奠定了这一系列人气的基础。

# 超级枪弹辩驳 2 再见绝望学园
## （スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园）

●发售时间：2012 年 7 月 26 日　　●平台：PSP

由于《枪弹辩驳》销量远超 SPIKE 之前的预期，而 SPIKE 在和老牌厂商 CHUNSOFT 合并成 SPIKE-CHUNSOFT 后，也因此意识到《枪弹辩驳》这个品牌在商业上大有可为，其续作也很快紧锣密鼓投入制作中。然而剧本作者的小高和刚却苦恼于在剧本构思上无法获得新的突破，于是便对制作组的开发人员说“先让我写篇小说找找灵感吧。”就这样，作为《枪弹辩驳》前传的小说《枪弹辩驳 0》的上下两册便分别于 2011 年 9 月和 10 月先后发售。《枪弹辩驳 0》对 1 代世界观上的许多设定进行了解释，又给一年后发售的游戏续作埋下了伏笔（关于《枪弹辩驳 0》这部小说我们下文会介绍）。有了这部小说作为承前启后的过渡，小高和刚的灵感仿佛一下子被挖掘了出来，于是全身心的投入到了续作的开发之中。《枪弹辩驳》的续作《超级枪弹辩驳 2 再会了绝望学园》（以下简称《枪弹辩驳 2》）于 2012 年 7 月正式发售。

《枪弹辩驳 2》游戏的舞台从希望之峰学园来到了一座被称为“贾巴沃克岛”的颇具南国风情的小岛上。包括主角日向创在内的 16 名希望之峰学园的“超高校级”学生，在粉红色的机器人老师兔美带领下，以修学旅行为名来到这座小岛，然而出现在这里的却是自称学园长的黑白熊。众人被黑白熊隔离在这座岛上，而要从岛上离开，这些“超高校级”的学生们就要被迫进行自相残杀。似曾相识的背景设定，对于 1 代通关的玩家来说，最初想必都是一头雾水——如此和平美好的度假小岛和 1 代那混乱而惨烈的世界观是如何联系上的？《枪弹辩驳 2》出现的黑白熊和 1 代的黑白熊是否是同一人？甚至还有玩家觉得又是老一套的“逃离封闭环境”、“自相残杀”、“学级裁判”这些桥段，提出了制作组是否已经江郎才尽等等疑问。但事实证明，《枪弹辩驳 2》是一款无论在系统完成度上，还是剧本水准上都超越了一代，也被很多玩家认为是系列最佳作品。

系统方面，《枪弹辩驳 2》沿袭了 1 代的“（非）日常”部分和“非日常部分”，尤其在学级裁判方面进行了大幅度强化，除了“无间断议论”，“回闪排列”等迷你游戏之外，还追加了类似于切水果玩法的“反论 show down”和类似赛车游戏玩法的“逻辑潜入”等迷你游戏，前作的“机关枪论战”也被强化改进成为趣味性更强的“恐慌论战”。而且学级议论的过程更为曲折，各种真真假假的证据证词令人目不暇接，第一次学级裁判那一波三折，峰回路转的过程想必给玩家留下了非常深刻的印象。

本作的剧本的力度比起 1 代也是更上一层楼，在各个案件的诡计设计方面，小高和刚天马行空的想象力又一次得到了充分的发挥，尤其是游戏第五章的诡计简直令人拍案叫绝。通过“超高校级”能力和天衣无缝的计划的紧密配合，把狛枝凪斗这个充满狂气，扭曲价值观的角色形象刻画的淋漓尽致，学级裁判的结果也令人纠结而伤感。狛枝凪斗也通过这部作品也吸引了大量的 FANS，成为了“《枪弹辩驳》系列”中最受欢迎的角色之一。而游戏的世界观方面，虽然在前面已经有了许多铺垫，但是最后真相大白的时候，主角一行竟然是被绝望所感染的希望之峰学园 77 期毕业生，而他们所在的这个度假岛竟然是 1 代主角苗木诚为了让他们改过自新而制造的虚拟世界系统，相信还是有很多玩家看到这里时会有一种之前所有的认识都被颠覆的感觉。《枪弹辩驳 2》中对小说《枪弹辩驳 0》中的许多伏笔进行了解释和完结，在终盘部分玩家经历了 1 代角色回归的感动和与黑白熊的最终对决的热血之后，想必都会感动不已。







除了高质量的游戏本篇之外，《枪弹辩驳 2》还追加了多个附加模式，能让玩家从另一个角度去体验游戏乐趣。

“爱岛模式”：描述了在一个没有黑白熊出现的平行世界中，希望之峰学园的学生们在南国度假小岛上一起度过欢乐友爱的修学旅行生活。玩家需要操作主角日向创和同伴们齐心协力，像“无人岛物语”那样在小岛上收集各种物品素材，




逐步发展亲密关系。最后收集齐各个希望碎片，完成修学旅行的学级目标。而和不同的角色亲密度达到一定程度时，还有个人约会事件乃至个人结局，整体气氛十分轻松，有着很强的 GAL 游戏要素。对于被本篇虐心过的玩家来说，毫无疑问是精神上的一大慰籍。

“小说模式”：《枪弹辩驳 2》还追加了一部名为《枪弹辩驳 IF 希望的脱出装置与绝望的残念无双》（ダンガンロンパ IF 希望の脱出装置と绝望の残念无双）的小说，小说由《无头骑士异闻录》的作者成田良悟执笔，以《枪弹辩驳》1 代序章部分作为开始，描写了一个不同于 1 代剧情的平行世界展开。这部小说以 1 代角色战刃骸为核心来描写，战刃骸由于 1 代剧情设定的限制，虽然是一位对故事影响很大的角色但却没有太多表现，这部小说也算是响应了对前作中这位角色抱有遗憾的玩家的期待。

“魔法少女奇迹☆兔美”（魔法少女ミラクル☆モノミ）：这是一款迷你射击游戏，剧情方面算是本篇的外传，这个模式以机器人兔美老师为主角，描写了在主角一行们进行学级裁判后，兔美前去击破黑白熊安排守卫各个岛屿的巨大怪物，为大家扩大探索范围的故事。本模式的关卡中敌人会一波一波出现，需要消灭所有敌人后再打倒 BOSS，其中还有变身设定。装备品设定等，尽管只是一款迷你游戏但要素却颇为丰富。

《枪弹辩驳 2》并没有在前作的基础上停步不前，而是继续获得了进一步突破，首周销量 6.4 万超过前作一倍，最终累计销量达到 19.4 万可谓非常出色。也被许多玩家认为是“《枪弹辩驳》系列”中的最成功之作。

## 枪弹辩驳 1・2 Reload

### （ダンガンロンパ1・2 Reload）

●发售时间：2013年10月10日　●平台：PSV

随着PSV的拥有量开始逐渐扩大，玩家中希望《枪弹辩驳》系列登陆PSV的呼声也逐渐增高。2013年SPIKE-CHUNSOFT将《枪弹辩驳》和《枪弹辩驳2》两部作品合二为一，以合集《枪弹辩驳1·2 Reload》的标题登陆PSV平台。在PSV平台的出色机能支持下，游戏画面以赏心悦目的高清HD化呈现在玩家面前。同时游戏内容方面也不是纯移植，《枪弹辩驳1·2 Reload》中的《枪弹辩驳》追加了类似于2代“爱岛模式”的“学园模式”，在“学园模式”中苗木诚可以和2代一样，在没有黑白熊与自相残杀的环境下，和同学们一起过着愉快的学园生活。这个模式也让1代中一些退场较早的角色有了较多的剧情描写，更好地刻画了角色的形象。

《枪弹辩驳1·2 Reload》作为一款对内容没有较大改动的移植作品，依然获得了首周7万，累计12万销量的不错成绩，也带动了许多新玩家进入到了这个世界之中。










## 绝对绝望少女 枪弹辩驳 another episode

### （绝対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode）

●发售时间：2014年9月25日　●平台：PSV

《枪弹辩驳2》发售之后，系列FANS一直在翘首以盼正统作第3代的公布，然而在2代的巅峰后，制作组对于“高速推理Action”这种玩法类型还能否有更进一层的突破产生了不同意见，因此尽管很早就宣布了3代正在制作中的消息。但始终没有详细情报，而是在2013年9月公开了《枪弹辩驳》的一款外传作品《绝对绝望少女 枪弹辩驳 another episode》（以下简称《绝对绝望少女》）。

《绝对绝望少女》的公布令所有期待续作的FANS们大跌眼镜的是，游戏类型竟然从系列前两作的文字推理AVG游戏，变成了一款类似《生化危机4》那样的TPS射击游戏。这是《枪弹辩驳》制作组们从未涉足过的游戏类型，因而担心其游戏品质的玩家不在少数，不过随着游戏的正式发售，SPIKE-CHUNSOFT还是给FANS们交出了一份令人满意的答卷。

如果说《枪弹辩驳》和《枪弹辩驳2》中，玩家们都在学级裁判论战中将自己的证词化作子弹去击碎对方的谎言的话，在《绝对绝望少女》中，玩家操作的主角苗木困可就是真刀真枪上阵，用自己手中的枪械发射子弹去打倒来袭的敌人了。本作也是《枪弹辩驳》系列第一次全3D化 游戏和《生化危机4》等TPS游戏玩法类似《枪弹辩驳》和《枪弹辩驳2》中的人气大反派黑白熊，本作中以有着庞大数量的量产形态出现，阻拦在苗木困的面前。本作的战斗系统可谓设计得有模有样，苗木困的特殊枪可以发射各种特殊子弹来应付不同的敌人和机关，而游戏流程中出现的黑白熊也有普通黑白熊，盾牌黑白熊，投弹黑白熊等许多种类，每一章的最后还要和体型巨大的BOSS对战。游戏中还有不少的解谜要素，流程可谓相当充实。









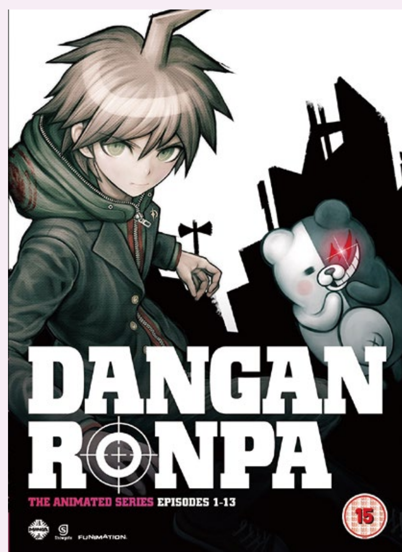
剧情方面，《绝对绝望少女》作为《枪弹辩驳》和《枪弹辩驳2》的外传作品，时间线正好发生在1代和2代之间，全世界被绝望势力所覆盖。本作的主人公是1代主人公苗木诚的妹妹苗木困，她所在的塔和市也被卷入其中，五名自称为“希望战士”的小学生操控着无数黑白熊机器人袭击塔和市，而玩家要操作苗木困和1代人气角色“超高校级的文学少女”腐川冬子一起寻找离开塔和市的方法。由于游戏的类型变化了，因而本作的剧情也相对简单明了，不像1代和2代那样有大量悬疑成分。不过游戏中还有大量的文件和档案需要玩家收集，这些文件和档案也对游戏的世界观进行了很好的补完。游戏总销量11.2万，结局部分也给续作留下了不少悬念，这些部分都在动画《枪弹辩驳3-The End of 希望之峰学园》中得到了完结。

# 动画

## 枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生 The Animation
### （ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生 The Animation）

●播放时间：2013年7月-9月

由于《枪弹辩驳2》的大获成功，SPIKE-CHUNSOFT也加大了对这个系列商业开发的脚步，除了将1代与2代的合集搬上PSV平台之外，还和动画制作公司スタジオ云雀联手，将《枪弹辩驳》1代TV动画化，动画版由制作过《濑户的花嫁》、《Angel Beats!》和《女神异闻录4 the Animation》的岸诚二来担任导演。由于《枪弹辩驳》动画版的商业定位是"吸引不熟悉这个系列的玩家尝试接触这个系列"，可以说是10月份即将发售的《枪弹辩驳1·2 Reload》的宣传片，因此作品的故事走向基本完全忠实于游戏原作。但是动画的表现形式毕竟和游戏不同，很多地方的演出并不能照搬游戏，加之动画整体长度较短只有一季（13集）。这些原因导致了整个动画版的剧情进展节奏极快，游戏原作中大量铺垫，衬托角色的剧情被删除，使得对于玩过1代的游戏FANS来说，动画版的整体观感并不算太好。但是《枪弹辩驳》动画版中的各种"超高校级"能力的设定以及后面揭露出来的世界观的真相等等，还是能让很多对于并不熟悉这个系列的观众感到新奇和有趣，《枪弹辩驳1·2 Reload》的不俗销量便是其证明，在这之后"《枪弹辩驳》系列"又继续推出了英文版和中文版，还登陆了steam平台，在全世界的影响力进一步扩大。




## 枪弹辩驳 3-The End of 希望之峰学园
### （ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学园）

●播放时间：2016年7月-9月

《绝对绝望少女》尽管品质不俗，但并不能让热烈期盼着正统续作的玩家们满足，"希望之峰学园"的故事要如何继续，2代中的众角色们结局又会如何，这些悬念始终会让玩家们对这个系列该如何延续抱有着期待。在沉寂了将近一年之后，SPIKE-CHUNSOT终于公开了最新作品的情报，就如编剧小高和刚在《枪弹辩驳》和《枪弹辩驳2》中设计的诡计，狠狠地耍了玩家一把一样，这次《枪弹辩驳》系列的新作，制作组再次公布了令人惊人的情报，一口气公开了两部新作《枪弹辩驳3-The End of 希望峰学园》（以下简称《枪弹辩驳3》）和《新枪弹辩驳V3 大家来互相残杀的新学期》（以下简称《新枪弹辩驳V3》），《新枪弹辩驳V3》是系列的全新展开，人物和世界观设定都将与之前的作品完全不同，游戏预定于2017年1月发售。而《枪弹辩驳3》并非游戏而是TV动画，剧情上将是以苗木诚，雾切响子等作为主角，讲述"希望之峰学园"三部曲的完结篇。公开的情报让玩家们既意外又期待，由于《新枪弹辩驳V3》要到2017年1月才预定发售，因此所有的FANS都将注意力放在了《枪弹辩驳3》这部动画上，而更令玩家们意外的是，这次《枪弹辩驳3》的动画版又分为《未来篇》和《绝望篇》两部分，每周会以1集《未来篇》+1集《绝望篇》的顺序播放2集，这在TV动画业界当中也是不常见的，制作组这些"不走寻常路"的举措可以说是充分吊起了FANS们的胃口，最大的遗憾恐怕就是大山のぶ代老师由于身体原因无法继续担当黑白熊的配音这点了。




### 未来篇

《未来篇》的时间线是《枪弹辩驳2》之后，讲述了苗木诚、雾切响子等1代从希望之峰学园中脱出的生还者与其他未来机关的同伴们的全新故事，是"希望之峰学园系列"的完结篇。"未来篇"的主要背景是"超高校级的绝望"带来的"人类史上最大最恶的绝望事件"，导致世界陷入了濒临崩坏的绝境，而为了拯救这个充满绝望的世界，希望之峰学园的前毕业生们组成了"未来机关"，和破坏世界的绝望党进行战斗。而在1代的故事中，以苗木诚为首78期新生中的幸存者打倒了黑白熊以及其背后的真正黑幕江之岛盾子，在这之后加入了未来机关。在继续复兴世界的活动的同时，苗木却因为庇护已经成为"绝望的残党"的77期学生，而被指控叛逆之罪。未来机关众干部为了讨论苗木的处分而齐聚一堂，却遭到黑白熊的监禁，并被要求进行"最后的自相残杀"。而"最后的自相残杀"类似于一个人狼游戏，未来机关众干部们的手臂都被戴上了奇妙的手环，每过了一定时间就会被投以安眠药入睡，而黑白熊还告诉众人，在众人中存在着属于绝望残党的"背叛者"，他的存在就是为了杀死未来机关的众人。"为了生存下去，必须找出背叛者并将其杀死"。"学级裁判"什么的并不存在，这是一个处于杀或者被杀的极限状态的，希望杀死希望的绝望死亡游戏。《未来篇》的开篇可谓悬念重重，引人入胜，FANS之间关于黑幕是谁的讨论从第一集到最后一集都没有停止。《未来篇》中完结了《绝对绝望少女》的一些遗留问题，然而最终事件却令人失望。相信每一个从第1集坚持追完的FANS，都会有一种浓浓的被愚弄的感觉——尽管未来机关众干

部中确实存在绝望的残党，但其并没有对剧情产生重大影响。而真正的黑幕的目的与手段只会让观众觉得可笑而不值，一切的杀戮惨剧只是为了促使“超高校级的动画师”御手洗亮太向全世界播放洗脑录像来达到消灭绝望，简直是“你在逗我？”的感觉。《未来篇》严重暴露了作者小高和刚的弱点：“《枪弹辩驳》系列”的成功是建立在夸张及非现实的世界观及人物设定上的，因此其风格只适合小范围环境下展开诡计，这可以说是小高的长处。但是《枪弹辩驳》系列发展到3代，世界观已经逐步扩大并越来越向现实系靠拢，结果逻辑就会显得难以自洽。此次《枪弹辩驳3》的动画需要将很多以前只有寥寥数语的设定通过动画详细展现在FANS面前《未来篇》的最后真相几乎遭到了所有观众的一致恶评，即是这点的表现。

## 绝望篇

《绝望篇》是《枪弹辩驳》与《枪弹辩驳2》的前传，主要描绘了《枪弹辩驳2》主角们——77期学生们的过去。这些学生都是集合了各个领域的超一流高中生。而私立希望之峰学园正是为了培育他们而设立的，政府公认的特权学园。然而培育这些学生的才能需要大量金钱，因此希望之峰学园既存在着集中了超高校级的才能的“本科”，又存在着只要支付高额学费，就谁都可以进入的“预备学科”。然而某个神秘计划在水面下的执行，导致学园所带来的学科差别开始横行。本科和预备学科的学生所受到的差别化对待，让预备学科学生对于学校的不满逐渐增长，《绝望篇》的故事从77期学生入学开始，度过了一段欢乐的学校生活。随着预备学科的学生日向创由于渴望才能，接受了希望之峰学园对于他的身体改造，而77期学生和江之岛盾子、战刃骸这对绝望姐妹的邂逅，也让他们逐渐被绝望所吞噬，而以预备学科学生暴动这一事件作为导火索，“人类史上最大最恶的绝望事件”终于爆发。虽然对于一些设定的解释并不那么让人满意，以及和小说《枪弹辩驳0》的冲突也不少。但是和《未来篇》相比《绝望篇》基本算是交代清楚整个77期生从入学到“人类史上最大最恶的绝望事件”爆发前夕的各种经历和作为《枪弹辩驳3》核心线索的洗脑录像的由来，算是把该解释的都解释了。只是第10话七海死亡的那一段剧情尺度太过残酷让不少FANS感到难以接受，在网络上引起了轩然大波。




## 希望篇

在《未来篇》和《绝望篇》完结后，《枪弹辩驳3》动画的最后一集“希望の学园と绝望の高校生”也被冠以《希望篇》的大标题。最后一集中，在久违了的77期生们的协助下，“超高校级的动画师”御手洗亮太企图想要向全世界播放洗脑希望录像让全世界统一思想，消灭绝望的计划得以被阻止。数月后希望之峰学园重建，苗木诚成为新的学园长，而雾切作为助手继续陪伴在他身边。尽管对于《枪弹辩驳3》有着诸多不满，但是最后一集中能看到2代的77期生再次登场活跃，确认他们全员生存，对于一直关心着2代结局后这些人的命运的FANS（包括我）来说，无疑是最大的欣慰。

# 小说

## 枪弹辩驳0（ダンガンロンパ/ゼロ）






《枪弹辩驳0》是“《枪弹辩驳》系列”剧本作者小高和刚在《枪弹辩驳》发售之后创作的小说，是《枪弹辩驳》游戏的前传。《枪弹辩驳0》以失忆少女音无凉子和“超高校级的神经学者”松田夜助为主角，讲述了在“人类史上最大最恶事件”爆发以及希望之峰学园崩溃的前夕，学园中的种种暗流涌动，故事中提及的“超高校级的希望”神座出流是为一年后发售的《枪弹辩驳2》埋下的重要伏笔。故事中对于雾切响子和苗木诚在游戏1代之前的描写也补完了其角色形象和1代故事发生前的相关经历。最后爆出的真相更是让读者震惊而感慨。

## 枪弹辩驳 雾切（ダンガンロンパ雾切）

作为《枪弹辩驳》的前日谈的外传小说，以《枪弹辩驳》中的高人气角色“超高校级的侦探”雾切响子作为核心人物的推理小说，作者是以《〈城〉系列》而广为人知的推理作家北山猛邦。这篇小说以原创角色五月雨结的视点，来描写雾切响子作为名侦探的各种探案故事。



# 漫画

## 枪弹辩驳 十神
### （ダンガンロンパ十神）



同样是作为《枪弹辩驳》的前日谈的外传小说，以《枪弹辩驳》中的另一位高人气角色“超高校级的御曹司”十神白夜为核心人物，用小说中原创角色，十神家的书记员为视点描写的和十神白夜有关的外传故事。作者是以“镜家传说”而知名的作家佐藤友哉。

## 枪弹辩驳害传 杀手 · 杀手
### （ダンガンロンパ害伝 キラーキラー）



由笹古みとも作画，并由系列剧本作者小高和刚参与剧本创作的漫画。最初在别册《少年マガジン》连载时仅刊登了作者是笹古みとも，漫画也只是以《杀手 · 杀手》作为标题，并未出现“枪弹辩驳”字样，直到今年 7 月动画《枪弹辩驳 3》开播前夕才公开本作其实是《枪弹辩驳 3》的外传作品，以及小高和刚也有参与剧本创作的相关信息。《害传》发生在《枪弹辩驳 3》未来篇之前，描述了未来机关搜查官麻野美咲和圣原拓实二人追查猎奇杀人事件的故事。

# 其他

## 虚拟枪弹辩驳 VR 学级裁判
### （サイバーダンガンロンパ VR 学级裁判）

●发售时间：2016 年 10 月 13 日
●平台：PS4（VR 专用）

这部作品 SPIKE-CHUNSOFT 为了宣传 PS VR 设备而制作的专用演示作品，是将《枪弹辩驳》1 代中的学级裁判部分单独提取出来，让玩家们体验 VR 临场感的作品。游戏的场景选择了原作的第 4 章中大神樱被杀害的事件，玩家将以主人公苗木诚的视角参与班级审判。游戏操作方式遵循 PS VR 的特点进行了改动，在无间断议论中需要用 PS4 手柄的触摸板去照准该发言并使用 R2 键发射言弹击碎可以发言，同时学级裁判中的角色会有各种动作和表现，颇为生动，最后会让玩家身临其境地体验到初代的惩罚“补习”。整个游戏体验过程只有几分钟，但是其塑造的出色临场感得到了诸多好评。




## 枪弹辩驳 黑白熊的逆袭
### （ダンガンロンパ モノクマの逆袭）

是一款收录了“《ピッチングマシ－ンで击ち落せ！》、《全开、よろしく！》、《闪き补习》、《ギリギリロケット》”这 4 种迷你游戏的免费手机应用。安卓版于 2012 年 4 月 27 日，iOS 版于 2012 年 5 月 23 日开始发布。任意一款迷你游戏在进行到一定程度都会出现“绝望宣言”，游戏难度会上升到几乎无法通过的程度。




## Alter Eco
### （アルター－エゴ）




和《黑白熊的逆袭》同一天发布，是一款和 1 代游戏中的登场角色“Alter Eco”进行对话的工具应用，主要有日程管理，报时，以及判断玩家和 1 代角色相性等功能。

## 枪弹辩驳 无限对战
### （ダンガンロンパ Unlimited Battle）

《枪弹辩驳 无限对战》是 SPIKE-CHUNSOFT 与 2015 年在手机上一款动作 RPG 游戏是以“《枪弹辩驳》系列”中出现各个“超高校级”的学生为角色的物理弹射型游戏，玩家操作多名角色来进行战斗，游戏还包括 4 人对战模式。不过该游戏已经于 2015 年 11 月 13 日终止运营。



# 对新作的展望

## 新枪弹辩驳 V3 大家来互相残杀的新学期

（ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期）

●预定发售时间：2017年1月12日
●平台：PS4/PSV




《希望篇》的完结也标志着“希望之峰学园”系列的正式完结。而终结时常伴随着新生，世界观重启的全新续作《新枪弹辩驳 V3 大家来互相残杀的新学期》不再属于“希望之峰学园”系列，世界观和登场角色均和之前作品没有任何关联。关于这作的详细情报，之前的UCG已经为大家介绍，这里就不再赘述。相信大家看到这期杂志时，同时也到达“才囚学园”，和一群新的有着“超高校级”能力的同伴们开展全新的故事了。尽管动画《枪弹辩驳3》最终的品质并不太尽如人意，也导致不少FANS对这部新作持观望态度，但是作为该系列一直以来的FANS，我还是对这部摆脱了旧系列各种设定的束缚，能够在世界观和剧情上有着全新展开的新作相当期待的，希望这部作品不会让我们失望。




# 《枪弹辩驳》系列舞台剧

在不停地推出各种周边衍生作品的同时，“《枪弹辩驳》系列”也和许多热门ACG品牌一样，走上了真人化的道路。2014年《枪弹辩驳》正式宣布真人舞台剧化。同年10月29日～11月3日在日本青年馆大礼堂，《枪弹辩驳》真人舞台剧《枪弹辩驳 The Stage》正式上演。在这部作品中，主人公苗木诚的扮演者为有多次参与ACG作品真人化经验的本乡奏多，女主雾切响子则由以电影《邻居同居 LDK》而被观众熟知的冈本玲担当。除此之外，在歌手／演员／声优等各个领域都有出色表现的神田沙也加所扮演的大反派江之岛盾子也吸引了大量的目光。尽管只是一次尝试性质的改编，但是舞台剧在上演之后因角色优秀的演技和改编的高完成度，获得了颇多好评，作品的DVD和蓝光也获得了不错的销售成绩。并在2016年响应粉丝们再度上演的呼声，《枪弹辩驳 The Stage》在调整了部分角色的演员人选后，以《枪弹辩驳 The Stage 2016》的标题，于东京、横滨、名古屋、大阪四地再度上演。本乡奏多也由此也“《枪弹辩驳》”系列结缘，在2016年《枪弹辩驳3》动画中再次亮相，担任了重要角色御手洗亮太的配音。
















有了《枪弹辩驳 The Stage》的成功经验，2015年《枪弹辩驳2》改编的真人舞台剧《超级枪弹辩驳2 The Stage》在六本木zepp蓝色剧院上演。男女主日向创和七海千秋分别由新人演员横滨流星和出身于NMB48的山田菜菜担任，并同样预定于2017年以《超级枪弹辩驳2 The Stage 2017》的舞台剧标题在东京和大阪再度出演。

# 2016 魔鬼大辞典

## DEVIL'S DICTIONARY 2016

特别企划 SPECIAL FEATURE

拜伟大的互联网和社交媒体所赐，一个流行词的诞生变得如此随意所欲，如此猝不及防，甚至让人来不及追溯根源，便自然而然地在大势所趋的浪潮中脱口而出，并很快被下一波热点所取代，而我们的《魔鬼大辞典》恐成最大受益者（笑）。但值得思考的问题是，这种瞬息万变的新鲜感固然是平凡生活中的最佳调剂品，但似乎难以最终成为某个时代的“印记”。如今当你看到“酱紫（这样子）”、“偶（我）”、“MM（妹妹）”等过气老梗时，立刻就能回忆起10年前网络聊天灌水最火热的那段时光，但若是10年后把这篇《魔鬼大辞典》摆在我们面前，是否还能唤起一段清晰的回忆呢?

文 UCG众编　美编 心の永恒

### 脑壳疼

●简释

原本是指一种身体不适的症状，但现在已经成为了《最终幻想15》中男主角诺克提斯的代名词。

●出处

《最终幻想15》

●解析

脑壳疼，属于人类最为常见的一种身体不适的症状。它的起因有很多种，比如小到熬夜、吃冰冷食物、遇到烦心的事情，大到偏头疼、脑出血等，都有可能引发这种不适。该词条最初开始在互联网上被广泛使用是有人拿各种电视剧、动画、乃至卡通角色皱眉抱头的图制作成了表情包，并配以“脑壳疼”几个字，于是在QQ、微信等聊天软件上，如果遇到不知道该如何回答的问题时大多会直接放一张“脑壳疼”的表情来表达自己很为难。



不过当《最终幻想15》发售之后，“脑壳疼”就成为了诺克提斯王子的外号，理由很简单，诺克提斯的昵称“诺克特”与“脑壳疼”读起来实在是太像了，再加上王子在游戏里确实也没少做让人脑壳疼的事，所以……



场景再现　普隆普特（兴奋地大喊）：“脑壳疼，你听，是麻豆引擎的声音！”

### 溜金哇开呀酷裂

●简释

日语“竜神の剣を喰らえ”的中文空耳（实际上发音并不准确）。

●出处

《守望先锋》中源氏使用大招时喊出的台词

●解析

《守望先锋》的大热除了引领了“屁股”的风潮外，游戏中角色们在使用大招时喊出的台词也因为演出感十足而受到热捧，比如小美的“冻住，不洗澡（不许走）”，卢西奥的“在这里停顿”，以及死神的“死吧*3”等等，而被传唱得最为广泛的自然是岛田家兄弟中二度爆表的“溜嘎哇嘎爹咳喔咕浪！”和“溜金哇开呀酷裂！”。分别对应哥哥半藏的台词“竜が我が敌を喰らう（龙将吞噬我的敌人）”，以及弟弟源氏的台词“竜神の剣を喰らえ（吃我大龙神剑）”。但把这两句台词做成中文空耳并配上图片的那个人可能并不懂得日语，半藏的台词还算凑合，但源氏的那句空耳发音实际上与日语原句差距较大，不过无非就是图个乐，因此大家索性也就将错就错，其实另一个空耳版本——“有基佬拉我裤链”反而更有趣一些。







▲小北方配上岛田兄弟的梗，有种出人意料的喜感。

# 守望屁股

●简释

玩《守望先锋》不就是为了欣赏臀部吗？

●出处

《守望先锋》中众多角色性感的臀部

●解析

从内测时期开始，游戏角色性感的臀部曲线就已经成为《守望先锋》玩家们津津乐道的话题，甚至还有国外玩家发帖表示猎空背对玩家的胜利姿势过于性感，会影响到“祖国花朵的健康成长”，希望暴雪能做出修改。这个帖子引发了长达数十页的激烈讨论，以至于游戏总监都以官方身份承诺进行修改，即便大部分玩家都是持反对态度的“守望屁股党”。政治正确也好，矫枉过正也罢，或许暴雪不希望让一个身体部位变成这款新作受关注的重点，然而想要让每个人都知道，最简单的方法就是禁止它。因此暴雪的修改不仅没能遏制事件的发展，反而促使“屁股”变成了《守望先锋》的标志性元素，并衍生出大量的同人创作，即便是不玩这款游戏的玩家也都能够“以臀识人”。


▲内测期间遭到国外玩家“投诉”的猎空站姿。


■《守望先锋》四大美臀。

如今游戏的热潮已经大幅消退，但偶尔邀约时依然会习惯性地以“屁股”相称。懂得人自然不觉奇怪，但如果被搞不清楚状况的外人或者长辈听到了，说不定还以为你们之前有什么不可描述的交易呢。

**场景再现**


今晚谁要打屁股？


来来来，一起吸屁股。


（掉分中）这屁股越来越不好玩了。



我觉得猩猩（温斯顿）的屁股最性感！


虽然我知道你们在说什么，但公共场合还是要注意影响，不要给编辑部塑造奇怪的形象啊！

# 秃子/高僧

●简释

形容一位玩家在某个或多个游戏中花去了大量时间和精力。比秃子还要投入的是高僧。

●出处

来自动画《一拳超人》中的台词：“我变秃了，也变强了。”和在手游页游玩家中流行的“肝”一词也有关系。

●解析

热门动漫《一拳超人》塑造了一位通过后天锻炼变成光头、却获得了超越一切力量的超级英雄——琦玉。由于原作也没有对琦玉的力量来源进行交代，所以变秃和变强被不少观众戏谑性地画上了等号。对于手机游戏和网页游戏而言，玩家要想让自己的强度提高，除了大规模课金之外，花很多时间来练级赚钱也是主要途径，而这个过程一般被称为“肝”。现代医学表明，人如果频繁熬夜，就会导致肝功能下降，从而导致脱发等一系列后遗症。如此一来，变强=肝=脱发，秃子的叫法不胫而走。而说到没有头发，正常人的反应自然是和尚，于是对于那些特别能爆肝的玩家而言，又有了高僧这么一个的升级版外号。




**场景再现**


六等星，你打了两天《剑风传奇无双》，主力现在多少级了？



我所有角色都100级了。


秃……秃子！你好！

# 一橙不染

●简释

运气不好，根本抽不到稀有道具/装备/卡片

●出处

《魔兽世界》、《守望先锋》、《炉石传说》等暴雪游戏

●解析

纵观《魔兽世界》12年来的好几个版本更迭，要说有什么是相对不变的，传说级装备（因为游戏中用橙色来显示其所属的品质，故而也被简称为“橙装”）难以获得肯定算是其中之一，这点老玩家在60年代刷熔火之心时争夺“萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手”这把双手锤和做“风剑”的任务时想必深有体会，而在之后的版本当中，橙装也从来都是麻烦的代名词，哪怕到了有全民橙装戒指可拿的年代玩家还得花心思去一步步将其强化出来。但是随着2016年《魔兽世界》的新资料片“军团再临”推出，人们终于想起了非洲血统带来的恐怖！因为在这个版本里，橙装可以从很多世界任务奖励的箱子里开出来！也就是说平常根本和橙装没啥联系的休闲玩家突然也有了让身上穿着一件传说级装备的机会！

然而按照“人类单地起源说”这种理论来看，人类的起源地是非洲！而就算今天你生在亚洲，某些人的血脉里还是留着先祖的基因，证据就是这些人就是开不出好装备，以前我们管这叫“黑手”，现在时代变了，有幸发现自己身具古老血脉的人们有了一个更霸气的称号：“一橙不染”！证明你手中隐藏着来自远古故乡的气息，所以每次开箱都是无污染没雾霾的“蓝天白云”！

如果仅是如此，非洲人们只是会感叹命苦，然而没有对比就没有伤害，某些人类的血脉起源地竟然是在欧洲，按照之前的“人类单地起源说”理论，他们很可能根本都不是人，不然无法解释他们做出的各种令人发指的行径，包括但不限于：橙双作对（开个箱竟然出两个橙装）、不劳而橙（没怎么肝世界任务就出橙）、脱口橙章（没事就大喊一声“我出橙装啦！”）、精彩分橙（橙装多到要分解）、毁橙不断（橙装多到要摧毁）以及橙千上万（橙装多到数不清）。

精神深受刺激的非洲人也因此开发出了许多“橙语”来描述自己的境况，“积郁橙疾”指的是太久没出橙已经郁闷出病来，“心想事橙”则是指想橙装想到了产生以为下一次立刻就会出橙的幻觉，“奉子橙婚”则指想要把子女嫁给开出橙的欧洲人，意味着对其崇拜不已。玄学也趁机前来吸收那些数典忘祖妄图改非急于求橙的痴心人，创造出“橙意满满”、“心橙则灵”、“大器晚橙”和“功到自然橙”这种毒鸡汤，可惜血统这种东西终究无法逆转，导致许多玩家终究是“老大无橙”，却看到身边的欧洲人“少年老橙”，深感“开橙不公”，愤而AFK。




然而当他们打开《守望屁股》想要靠托比昂尾随猎空和黑百合来抚慰自己受伤的心灵时，却发现这游戏仍然是有开补给箱的设定，而里面每个角色的传说级皮肤——既然同样是暴雪爸爸的游戏嘛！——当然是用橙色表示的！于是每次开箱前，他们仍然要一番踌躇，既盼“大功告橙”，也怕“百无一橙”，最终瞪眼捂嘴聚精会神发动洪荒之力朝着开箱按钮发出会心一按，一阵酷炫的开箱特效之后，两白两蓝的光柱随着一声长叹坠落地面，俗话说“橙王败寇”，如今“未橙一篑”，还是关掉游戏找个妹子“望子橙龙”吧！

**场景再现**（UCG众编橙语接龙中……）

 军团再临，一橙不染！

 守望屁股，橙千上万！

 开橙不公！

 橙群结队！

 橙双作对！

 三人橙虎！

 林克斯：我来组成头部！

 要保持队形啊喂！三五橙群！

 打橙一片！

 坐观橙败！

 林克斯：车来了，抱橙一团！

 划个水，坐享其橙~

 败事有余，橙事不足！

 对面竟然也是橙群结党！

 支援，我一个人对上橙双橙对！

 林克斯：橙帮结队！

 橙团打块！

 我倒个水你们就开打了？

 赶紧过来，而且要说橙语啊魂淡！

 哈！橙败在此一举！

 口胡，马到攻橙！

 然而五步橙死……

 林克斯：唉，血流橙河。

 我也遇难橙祥。

 背后逐队橙群啊！

 结果最后死剩我一个了吗！一橙不易啊！

 事败垂橙啦，放弃吧！

 然而输了推车也有升级奖励的补给箱，看我转败为橙！

 围观浑然天橙！

 林克斯：事无三不橙，加我一个！

 哼，坐视橙败！

 然而根据过往看来大河马十橙九稳！

 开啦！快来个橙千上万！

 一个箱最多只能开四个好不好，不过你竟然还真的橙双橙对了！

 这不可能，全是橙的！？等等，我仔细一看，四橙相识啊！

 竟然都是他之前就开过的橙色皮肤，全部变成货币了……这应该说是你积少橙多，还是说老天爷终于要对你收回橙命了？

 再来一盘，看我橙家立业！

 上班啦，还在玩，橙何体统！

（众编作鸟散，溃不橙军）

# 洪荒之力

**●简释**

如天地初开之时足以毁灭世界的力量。

**●出处**

里约奥运会上，傅园慧在比赛后接受现场记者采访时候的回答。

**●解析**

2016 年里约奥运女子 100 米仰泳半决赛中，选手傅园慧以 58 秒 95、排名第三的成绩晋级决赛。在接受现场记者采访时，傅园慧被问到是否有保留实力，她压抑不住自己极度兴奋的心情，回答说 ："我已经……我已经……用了洪荒之力了。" 由于当时她的面部表情非常夸张，在面对镜头的运动员甚至演员里面都相当罕见，而且之后她的回答还段子连发，这段采访视频立马就引爆了国内社交网络的恶搞，随后国内外媒体相继蹭热度，也加速了 "洪荒之力" 一词的传播。




**场景再现**

 《如龙 全系列终极档案》预订量喜人，今天截稿大家辛苦了。

 今天截稿？！时间有过得这么快吗！

 看来通宵三天做攻略已经出现幻觉时差了。请问这次专辑有保留吗？

没有，没有保留。我已经……我已经……用了洪荒之力了。（葛优瘫）




# 你的名字

**●简释**

在离别的时候才想起自己不知道对方叫什么名字。

**●出处**

新海诚导演的剧场版动画《你的名字。》。

**●解析**

《你的名字。》是第一部并非出自宫崎骏之手的，票房突破 100 亿日元的动画电影。节节攀升的票房让本片和导演新海诚驰名日本国内外。电影讲述了超越时空互换身体的两人之间萌生的爱恋。或许是因为剧情过于 "虐（单身）狗"，本片也引来了网民的各种恶搞。一些原本不会被联想到一块儿的角色，被强行凑到一起，却又意外地般配，跟片中从冤家到恋人的剧情不谋而合。另外"你的名字"在替换各种词语甚至方言之后组成新捏他，也加剧了恶搞的喜感。

# 小智障

●简释

对小智的别称。

●出处

画风突变的《精灵宝可梦 太阳／月亮》动画版主角小智。

●解析

虽然《精灵宝可梦 XYZ》在卡洛斯联盟上演了一出大起大落的剧情，但在动画的结局女主角瑟蕾娜为小智献上了深情的吻别，还是让不少人高喊“我好兴奋啊”。这原本还可以算得上是《宝可梦》TVA 里面作画超强的一部，所以观众对于这部动画的满意度还是不错的。在最后的最后，小智回到了冒险的起点真新镇，归乡的主角在接下来的新一季动画里要干什么，也令众人十分在意。

然而此时官方掀开了新作《精灵宝可梦 太阳／月亮》动画版的面纱，大家突然发现，小智经历了近 20 年的冒险历练，来到阿罗拉地区却居然开始跑去上学堂。Excuse me ？？这么多年的经验值都被清零了不说，小智的人设还被完全推翻改成了软绵绵的搞笑画风，每一帧的小智面部都无比扭曲。而这次的“Z 招式”新动作跟尬舞一样蠢萌，再加上小智的名字谐音（Satoshi）和无视历代女主感情的行为（大误）他一向都有“傻东西”的昵称。因此训练家群众纷纷表示这不是小智，而是小智障。另外也有人比较含蓄，捏他阿罗拉地区第一世代宝可梦“形象尽毁”的地区形态设定，称之为小智（阿罗拉的样子）。



■历经沧桑二十载，终成尬舞小智障。

# 互相伤害

●简释

表示自己豁出一身剐的决绝之情，不过在使用时，其实受伤的大部分还是说话的人自己，而无法对他人造成伤害。

●出处

具体出处已不可查明，二次元中比较认可的说法是出自动漫《罪恶王冠》中，《エウテルペ》一曲的歌词“人は何故　傷つけあって（人们为何要互相伤害）”，不过实际上在三次元时间线上，某谢姓男歌星在 2000 年的歌曲《因为爱所以爱》中就曾唱到过“愉快那么快，不要等到互相伤害”，而这首歌的填词正是大名鼎鼎的作词人林夕。

●解析

互相伤害一词说出来时，就有着一种你死我活的气势，和去年的流行词刚正面有种异曲同工之妙。最初被引用到玩家群体中时，多数用于好友之间约战，不过随着各种游戏合作内容的增加，往往出现队友之间互相坑害的局面，此时互相伤害则有了更加贴切的出现机会。




随着这个词应用得愈加广泛，好友之间互相攀比（无论是正面攀比还是比惨都可以）时也会用上这一句，例如有人庆祝自己第 XX 个光棍节，楼下就可以顺势说出自己的情况，并附上一句”来啊，互相伤害啊！“。最后，因为被制作出了表情包，互相伤害也开始被一些社会人士所使用，基本上一位男生发一张这样的表情给女生，后面就可以省略掉很多话语了。

**场景再现**

SOS要不要来打斗地主。



才不去，根本赢不了好吧。

那打炉石怎么样。



那来啊，互相伤害啊！

说起来，我昨天一包卡开出了三个金橙哦。



同事何苦要互相伤害。

# PPAP

●简释

“Pen-Pineapple-Apple-pen!”的缩写。

●出处

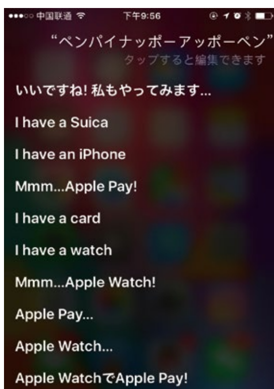
日本艺人“PICO 太郎”创作的单曲《PPAP》。

●解析

日本搞笑艺人古坂和仁在 2015 年时为自己打造了一个中年大叔的搞笑形象，并起名“PICO 太郎”。2016 年 8 月他以“PICO 太郎”的名义发行了数字版单曲《PPAP》，夸张的豹纹装打扮、简单又喜感十足的舞蹈动作、意义不明的歌词、再加上洗脑的旋律，很快让这首歌成为席卷网络的新一代神曲，一时间翻唱者无数。此外《PPAP》和《Death Note》也展开联动，死神琉克亲自献舞，并且 PICO 太郎本人还登上了今年的红白歌会，把《PPAP》和《欢乐颂》做了一次不可思议的结合。而网友们更是脑洞大开，除了苹果和菠萝外，把更多意想不到的组合给凑到了一块儿。



▲《Death Note》版《PPAP》。



▲就连苹果的语音助手Siri也紧跟潮流，为自家产品打起了广告。






◀“手柄V”日常被黑。

# 突然兴奋

●简释

形容人在看到令自己惊喜高兴的事情时的样子。

●出处

日本的一档电视节目。

●解析

出自一档不知名的日本电视节目，当时节目正在精神病院进行拍摄，画面中一位身穿绿色病服的患者安静地站着不动。突然这位患者躁动起来，一旁的医生护士赶紧将其制服。整个过程中患者的脸部以马赛克处理，画面中以“突然兴奋する患者”来称呼他。由于很有画面感，这张图很快在中日两国网民间流行起来，一般称为“突然兴奋的患者”，或只使用“突然兴奋”。当玩家看到自己期待已久的游戏终于公布，或是拿到刚刚买到的心仪作品时，就会流露出这种“突然兴奋”的表情。



◀“突然兴奋”会和各种萌萝莉的图一起组成表情包。

**真实案例**

编辑部里最容易“突然兴奋”的人非秋沙雨莫属。每当《传说》有什么给力情报透露时，她就会旁若无人地高呼大叫，完全不管身边有什么人，经常能把正在埋头工作的大部分编辑吓一大跳。

# 不如跳舞

●简释

放下一切尽情舞蹈，没有什么比这更重要了

●出处

微博网络表情包

●解析

“不如跳舞”一词的流行实在是过于突然，但其实这次火的并不是那首陈慧琳的经典舞曲，而是一套大叔大妈的“斗舞表情包”。4月22日时云南省某高速路段因发生交通事故而造成堵车，能歌善舞的云南人民显然不肯虚度光阴，于是一群大叔大妈们便见缝插针地在车辆间的空旷处翩然起舞——人数之众多、动作之奔放，仿佛就像在集体“斗舞”一般，场面甚是壮观。而这些舞蹈场面被某微博博主配上陈慧琳《不如跳舞》的歌词后发生了强烈的催化效应，以令人意想不到的方式，淳朴而又贴切地诠释了歌词的意境。



▲《影之诗》的泛用性法术卡“死之舞蹈”。

虽然这完完全全就是单纯的网络热词，但如果你在玩Cygames今年推出的卡牌对战游戏《影之诗》，那么或多或少都会感觉亲切。游戏中有一张名为“死之舞蹈（死の舞踏）”的5费法术卡，效果是破坏对方任意随从并对英雄造成两点伤害，几乎是进行单点突破的万金油。因此就算对方自信满满地召唤了强力随从，我们只需淡淡然地回一句“不如跳舞”并拍出“死之舞蹈”，一切问题便迎刃而解。



▲云南人民果然是能歌善舞啊，耳边仿佛又想起来了“山歌教”的歌声。

# 向黑恶势力低头

●简释

向某人/某物/某事屈服

●出处

网络流行词

●解析

和许多网络流行词一样，这个流行词也是来自于表情包，所属的是“X会儿”系列，其中里面的“歇会儿”画的是一个小人俯趴在地上，原意是指累得都要跪了，歇会儿。结果因为动作看起来很像是在跪拜，结果上面的配词被改成了“向黑恶势力低头”这个充满了套路感的法制节目语句后，又重新火了起来。当然这个图和这个句式都是用来调侃，例如上司让你去干个累活，你可以回一个“向黑恶势力低头”表示自己委屈又不得不接受的微妙心态，然后你这个月的奖金和绩效评定就华丽地完蛋了（喂）。

鉴于这个句式很百搭，后面产生了很多替换掉“黑恶势力”的变体，例如向“Love Live”势力低头，那就是甘心沦为Aji人，向“守望屁股”势力低头，那就是每天晚上乖乖推车吸屁股。当然也有直接沿用“黑恶势力”身分恶搞的，例如很多聊天群的群主和管理员因为有禁言和升降其他成员级别的权力，所以往往成为了“黑恶势力”的代表，各种为他们设计的表情包也应运而生。

吼啦，话说得够多了，我们也是时候向PlayStaion/Xbox/3DS势力低头了！


■骇人听闻！某当红偶像团体竟向黑恶势力低头？！！！

# 手动滑稽

●简释

带有强烈的嘲笑意味，常接在句尾表明立场

●出处

贴吧表情图

●解析



“滑稽”这个表情在今年变得很常见，但其实存在时间已经颇久，它是国内某搜索引擎旗下的贴吧当中能够使用的表情之一，因为神情本身比较贱又带着点萌，所以非常受贴吧用户欢迎，后来甚至到了要在贴吧之外也想要用这个表情的程度，然而其他社交平台上往往并没有这个表情，因此大家就发明了“手动滑稽”这个词，意指用这种打字的手动方式表达出“滑稽”这个表情的寓意。而鉴于手动滑稽理论上只有看过滑稽这个表情的人才懂，所以很快“手动滑稽”也发展出了类似“你懂的”这样的含义，甚至还进一步扩展成了“心照不宣”。

因此打个比方，如果你看到一篇文章，通篇都在猛夸《爵迹》是部名震海内外，充满了创新意义和新颖拍摄手法，而且剧本极其感人男人看了沉默女人看了落泪的大作，并且最后打了一个“手动滑稽”，那么十有八九作者就是在明褒暗贬，甚至可能在言语之间留下一些破绽来让我们解读出高级黑的线索。

**真实案例** 画面精美（看看那食物建模！）、充满真实感（想想推车时的浪漫！）、支线繁多（救国之前要先搞好基层工作！）、绚丽的战斗（队友动作丰富多彩！）和稳定的角色情感关系（途中还有女性角色加入哦！），《最终幻想15》，我的年度游戏！（手动滑稽）

# 我的内心毫无波动，甚至还想笑

●简释

多被人用来表示一件事情对自己毫无影响，当然也可以代表自己身经百战对此已司空见惯。

●出处

在2014年某人在某个百度贴吧被人肉后对此作出的回应，在2016年由于一张表情图的诞生被广为流传。

●解析

这个梗的起源并不是最好玩的，然而在2015年9月15日发售的角色扮演游戏《Undertale》（传说之下）的帮助下，它成功地成为了2016年众多被玩坏的梗之一。这款不走寻常路的创意之作有着不同于其他传统角色扮演游戏的玩法，玩家可以选择和敌人战斗，还可以选择和它们对话、嘲讽甚至调情来让其丧失战意。不杀一人通关在本作中也是可能的，而在游戏中甚至还有部分角色可以修改或者读取存档。

“我的内心毫无波动，甚至还想笑”表情图上的狗正是游戏的角色之一，这条狗甚至还作为表情图在Steam市场中售卖，价格别说还有点贵（截止截稿日前，售价大概在3美元至5美元之间浮动）。这句话还可以通过修改来获得不同的表达效果，例如“我的内心不禁想笑，甚至还笑出了声。”或者“我的内心全是波纹，甚至还不想做人。”

我的内心毫无波动



甚至还想笑

**场景再现**

八老师，你对田畑端提出的《最终幻想15》短期、中期、远期三大更新方案作何感想？

我的内心毫无波动，甚至还想笑。

# 吃枣药丸

●简释
"迟早要完"的谐音梗，多用于吐槽

●出处
网络用语

●解析
听谐音大家都能听出来，其实这个流行词就是N年前就已经被用烂的"迟早要完"，只不过原词语气太重，一般是用来在网络撕逼里面作为最后爆气取消连招硬直再接超杀的终极必杀一击来使用，日常生活用起来容易擦枪走火引发矛盾导致互相伤害最后同归于尽，因此按照网络流行词的习俗，就是把词用谐音字来重构一次以削弱原意中的攻击性。因此"辣鸡"不是真的说别人是"垃圾"，"魂淡"也不是真的指别人是"混蛋"，而"吃枣药丸"嘛——你可能真的还是"迟早要完"，毕竟这词使用的场合，一般都会是指责某些人在向年长的智者致敬时用力过猛，导致自身陷入了某种危险的灰色地带。例如这个词的原本出处就是"这破绽吃枣药丸"，原意是"这破站迟早要完"，用于吐槽一些网站转载某些有不正确观点的内容，容易遭到查水表，后来延伸运用到其他领域，表达的也是相近的意思。




**场景再现**

 大美兴，川普王。美国人民精神爽，美国末日筹备忙！

 大帝你都敢黑？吃枣药丸！

# 在下坂本，有何贵干

●简释
多用于装逼前或装逼后的自我调侃。

●出处
由佐野菜见创作的漫画《在下坂本，有何贵干？》，在动画化后登陆了今年的四月番。因本番名字的独特，以及主人公坂本装逼如风，而使"在下坂本，有何贵干"更加深入人心。

●解析
有这么一位普通的日本高中生，他举手投足之间都透露出了一股酷劲，cool，cooler，coolest；有这么一位普通的日本高中生，全动画所有人物，包括体育老师、基友的母亲、校霸都对其深深的迷恋；有这么一位普通的日本高中生，会使用诸多威力强大的特技、奥义、秘奥义，其中最广为人知的是"反复横跳"。有这么一位普通的日本高中生，不，根本就不·普·通好吗！哪有装逼装得这么深入人心，还在最后前往NASA并向着宇宙继续装逼的普通日本高中生！虽然动漫中的日本高中生都不普通。作为玩家而言，我们更期待坂本老大能出现在《猎天使魔女》的新作游戏中，因为坂本和贝姐不仅样貌像，更是都酷出了新的境界啊！如果要在现实生活中使用"在下坂本，有何贵干"可要小心了，装逼可是要遭雷劈的！



**场景再现**

 今天换了一副新的黑框眼镜，不错啊。

 cool，cooler，coolest！（仰头甩手）

 我PS4又发热严重啦，不会就这样直接烧了吧。

 秘技"反复横跳"！（在3米远的地方左右横跳）

 你今天是……

 在下坂本，有何贵干？

# 小目标

●简释
目标指想要完成的事情，或者射击打靶的对象。

●出处
国内某首富采访时的言论。

●解析
首富在接受采访时，畅谈自己的成功经验，并形象生动地对步骤做出了详解，想要做首富是好的，但得先给自己定一个能达到小目标，比如先赚它一个亿。其实首富口中的小目标，对他来说确实就是一个小目标，不过对于大众而言则成为了另外一种意义上的"小目标"。因为目标也可以形容射击打靶等行为的对象，那么对象越小自然也就越难以达成。所以，简单的三个字就区分出了成功人士和卢瑟之间在思想上的巨大区别。在玩家群体中，遇到什么可望而不可及的愿望时，都会将他们定为自己的小目标。




# 对方不想和你说话，并朝你扔了一个XX

●简释
对方不想和你简释，并朝你扔了一本UCG。

●出处
对方不想和你说出处，并朝你扔了一个微信。

●解析
这句话衍生自微信的拒收消息提示"对方已拒收您的消息"，这一招的强力之处在于当你看到这条消息时，就已经意味着你被删掉好友，而且由于对方拒收你消息的缘故，你也无从反击。在武林中大概也只有微博喷完人，然后不等对方回喷立即取关拉黑这一招可以与之匹敌。

在扔的对象上，除了一开始也是最常见的"狗"之外，后续还出现了各种垃圾游戏诸如《命运大订单》（又名为《阿波罗计划》）以及蕾姆（喂）等等。



# 嗨呀好气哦！

●简释
用来表示生气心情的语气词，近似于"气死宝宝了"，有卖萌的成分在其中。

●出处
视频直播网站上某些主播的口头禅

●解析
"嗨呀"一词出自四川话，意思为"是呀"，原本是很普通的一句方言，但却借着视频直播网站上某些四川籍主播之口而迅速走红，成为网民们的口头禅。相比起某些不太文明的用来表达气愤的词语，"嗨呀好气哦"明显要温和许多，透着一股"生气却无可奈何"的劲头，看到这句话仿佛就可以脑补出屏幕另一端是位萌哒哒的少女气鼓鼓的可爱模样（然而实际上大多数都是抠脚大汉）。另外这句话还有一些后续衍生，比如"嗨呀好气哦但还是要保持微笑"。




**场景再现**

 八老师，你对《王国之心2.8》跳票到1月有什么看法？

 嗨呀好气哦！但还是要保持微笑。

# 那你很棒哦

●简释
夸奖人时说的话，作网络用语时则是反义。

●出处
源自于吧友之间开始互相嘲讽的回复。




●解析
因为一款网游贴吧里，有人发了一条贴子，随后跟楼的和楼主出现了矛盾，吧友们纷纷使用这个句式互黑所以火了起来。从出处就奠定了这个句子是用来黑人的，不过根据使用的不同情况，感情上还是有些区别。如果是好友之间互相吹牛，说上这么一句反而可以增加朋友继续详细说明的欲望。例如，在游戏中打出了很精彩的数据，跟朋友们说起时，他们这么说的话，当事人一定会继续进行说明。不过，大部分时候这句话都意味着对话的终结，因为这代表了对方完全不想理你，而且把你当成了智障。用作表情包时，不同情感也有明显内容区别，另外，通常此表情包都带有一个十分夸张的手臂点赞动作。

场景再现


这个UFC你今年玩了得有好几百个小时了吧，两个人抱在地上搞基有什么意思啊？


我也是为了打排位啊，现在积分已经很靠前了，而且从游戏发售到现在应该才打了差不多400个小时。


额，那你很棒哦。

# 没有XX，我要死了。

●简释
用来表现自己对于XXX的极度渴望。

●出处
某论坛版主的发言。

●解析
这个梗在今年大火拜页游《神姬PROJECT》所赐，表面看似是个课金抽美少女的游戏，在运营初期竟然出现了“课金氪出头顶一片大草原”这种~~喜闻乐见~~丧心病狂的传言，使得不少玩家高喊“这绿帽游戏有什么好玩的！”。但结果就是玩了之后终究还是挡不住糖衣炸弹(奶子)而变成“没有神姬玩我要死了！”。

这个梗广为流传的其中一个原因是其泛用性相当高，XXX基本可以替换成几乎任何东西。从人名、游戏、电影、漫画到钱和力量，反正只要你渴望的都可以替换上去。话说回来，现代人真是容易死啊。

# 道理我都懂

●简释
多用来表示无奈和吐槽的流行语，不会作为单独一句话出现，后面往往会接上“但是……”。

●出处
最早出自于电影《后会无期》中的台词“听过很多道理，依然过不好这一生”。后因为一张鸽子图而被发扬光大。

●解析
人活这一世，可以明白很多的道理，但却不见得能因此获得多少收益。这其中既有我们做不到，也有我们不想做，毕竟我们不是圣人，这种矛盾性其实也是人性的一种体现。所以一句“道理我都懂”，其实蕴含的是更多的无奈。当然，现在这句话的调侃成分更多了一些。起因是某位韩国网友在网上放了一张他利用视觉错位拍摄的照片，照片中的鸽子居然和人差不多大，于是有网友发问“道理我都懂但鸽子为什么这么大”，照片主人在用尽各种专业术语、透视图、3D建模等手段进行解释仍毫无效果之后终于崩溃了。由此可见想要逼疯一个人其实也挺容易的，只要不停地对他装傻充愣就可以了……


□道理我都懂，但鸽子为什么这么大？

# 鸽

●简释
放鸽子的简化版，表示不遵守诺言，或没有做到之前约定好的事情。

●出处
从放鸽子简化而来。放鸽子这种说法起源于古代，那时人们通信都是使用飞鸽传书。两人本有约定互通信件，但其中一人却只放来了鸽子没有来信，另一人便抱怨其只放鸽子不守诺言，“放鸽子”就这样来了。

●解析
虽然网络的便利使得通讯不会再像古代那么麻烦，但放鸽子依然会存在。比如某无良厂商，本来说好9月30日全球同步上市，结果一言不合就鸽了，11月29日才发售。对于经常和小伙伴一起玩游戏的玩家而言，可能经常会听见“我在回去的路上了”、“我已经出门了”、“我正在走呢，不要急”之类的话语，不用怀疑，这都是“鸽”的变体。能和象征着和平的鸽子一起玩游戏，实在是玩家们的荣幸啊。




场景再现


八老师不是说好中午饭一起吃吗？


不去不去，鸽了。


八老师之前借你的那款乙女游戏玩没啊？


没玩没玩，鸽了。


（看着一直在玩《FF14》的八重樱）八老师明年《FF14》的4.0版本玩吗？


这肯定玩啊，鸽不了。

# 这火我不传

●简释
在“《黑暗之魂》系列”多次死亡，无心继续游玩，只能无奈的表示“这火我不传”。在生活中进行拒绝时也有被用到，以此来说明自己的无能为力。

●出处
来源于“传火就得把自己烧死，不传火世界就陷入黑暗”的“《黑暗之魂》系列”。

●解析
《黑暗之魂Ⅲ》中的四位薪王表示我们都不想传火，我们也就是灵魂强大了一点，就强行把我们钦定为薪王，凭什么叫我们传火。虽然嘴上这么说，但身体还是很诚实的，四位薪王都先后完成了传火，但传完火后要么疯了要么傻了要么就是残疾了。第五位传火者洛斯里克双王子看着前面四位追梦人传了火后都那么惨，表示“这火我不传，传不了传不了。你不服叫人来打我啊”。然后我们的主人公灰烬人就被唤醒了，把双王子暴打一顿，顺便把之前传过火的几位薪王也收拾一顿，这就是不传火的下场。每句话都能作为阅读理解题的鲁迅曾经说过“我觉得传火救不了罗德兰”，到底是传火好还是不传火好呢？不管你们传不传，反正“这火我不传”！




场景再现


你有没有发现我的小编形象是一个传火的动作？



哦，这样啊……反正这火我不传。

# 我能怎么办？我也很绝望啊

●简释
形容无可奈何、无法可想的心情。




●出处
不详。

●解析
一句“我能怎么办？我也很绝望啊”，配上学友脸的熊猫头表情，令人忍俊不禁的效果就出来了。关于这句话的起源目前还没有定论，有传闻说是出自“《枪弹辩驳》系列”，从游戏主题来看确实有这个可能。不过真正令其走红的原因还是各种相关表情包。玩家之间使用这句话一般是用在遇到严重 BUG（如掉档坏档、不跳奖杯 / 成就），或是玩刷刷刷游戏死活不出想要的东西时。随着这句话的走红，也出现了很多只保留前半部分的变化，例如“我能怎么办？我也想早点睡啊”、“我能怎么办？我也想有妹子啊”。而适用的范围也远远超出了游戏的范畴。

场景再现

 八老师，快下班了，你年鉴还没写完？

 不要和我说话，我还差7个。

 离下班只差20分钟了，能写完吗？

 写不完也得写啊。我能怎么办？我也很绝望啊

# 厉害了我的哥

●简释
称赞某人或某事很厉害。




●出处
最早是贴吧中吧友以老哥老姐作称呼，于是有了老哥这个词。后来因为一个学生军训时玩手机，被教官没收，而教官没收后在公屏表明了身分，并带领团队赢得了胜利，于是他的队友说出了这句恭维的话语。其实在网络上有一个流传更为久远的段子是“厉害了，我的（dí）哥”而用于自嘲，不过如今作网络用语和这个段子中的原意有较大区别。

●解析
因为如今游戏环境下，玩家之间的交流越来越多，我们得以见到很多高手的犀利表现，往往手残玩家就会做出这样的感叹。不过当然也不仅限于夸奖技术，遇到运气好或者肝得起的玩家也可以为对方送上这句话语。而除了我的哥这个词之外，“我的 XX”已经演变成了一种句式，可以用在众多场合和情境中。

场景再现

 《泰坦天降2》这个限时挑战也太难了吧。

 六等星：网上不是早就出打法视频了。

 看了也根本打不出来。

 六等星：那我替你过了吧。

 厉害了我的哥。

# 不可描述

●简释
带指一些不方便说出口的事情。

●出处
楚天都市网的一篇报道。

●解析
日常生活中总会有些难以启齿的事情，在口头中说说无妨，但作为一个正规媒体这些词汇往往就不能直白的写出来。原新闻报道中正是用“不可描述”一词掩盖了男女之事，既显得正直、规范，又另闻者一听就知道该处想表达的事情，这一巧用成语立马在互联网上疯传，成为了某些词汇的又一代名词。

# 套路

●简释
指代精心策划的计划

●出处
网络流行语。

●解析
在多人在线竞技游戏中，套路指代出人意料的战术。在生活中则往往表示“圈套”或“陷阱”。为什么现在大家都喜欢用“套路”一词呢？因为比起“上当受骗”，说“我被套路了”显得是对方手段高明，而不是因为自己智商下线。现代人也确实越来越滑头，无论是赚钱还是撩妹，免不了都要耍些小手段，人与人之间的信任眼看就要荡然无存。因此像我们这样的老实人才会振臂高呼：“请多一些真诚，少一些套路”。

# 搞事情

●简释
即一般常说的“闹事情”、“制造麻烦”、“惹是生非”，但语气相对轻松调侃一些，不带指责成分。

●出处
综艺节目《奔跑吧兄弟》中陈赫的口头禅

●解析
这两年国内综艺节目中人气 No.1 的，当之无愧是《奔跑吧兄弟》，虽然这是一档从韩国购买版权的综艺节目，但却凭借着艺人们玩了命一般的演出和搞笑至极的对话迅速蹿红，成为年轻人甚至部分中年人们的休闲佳品。而随着《奔跑吧兄弟》一同走红的，还有多个流行语，比如王祖蓝的“完美～”以及陈赫的“搞事情”。




“你这是在搞事情！”虽然这话听起来有点严厉，但 100% 只是朋友之间的相互调侃。当然倘若你的友人一脸正气地回复你：“没错我就是想搞事情”的话，我建议你还是把他按在地上好好摩擦一下比较好。

场景再现

 我觉的“苟…”这句诗也可以入选《魔鬼大辞典》啊！

 你这是在搞事情我跟你讲……

# 葛优瘫

●简释
一种接近于仰躺，不使用腰部肌肉支撑而是自然斜靠在沙发上的姿势。

●出处
演员葛优在 1993 年情景喜剧《我爱我家》第 17、18 集里面斜躺在沙发上的剧照姿势。

●解析
《我爱我家》中葛优所扮演的季春生在贾家沙发上斜躺的这个姿势，再配合剧照中独一无二的呆滞空洞的眼神，将一个颓废而生无可恋的青年形象刻画得惟妙惟肖。虽然相比实际状况或许有所夸张，但这张图片作为表情包在网络上大红，再配上诸如“我已经是个废人了”的台词，其实也



反映了在现代社会中大家在工作和生活的重压下普遍的心理状态。不过相比剧中彻底颓废的季春生，我想大家用这张表情来自嘲，更多地还是一种心理减压方式吧。努力工作拼命玩，这才是我们对生活应有的态度，不是吗？另外，“葛优瘫”的姿势虽然很舒服，但是对身体健康并没有好处，所以大家平时还是尽量不要摆出这种姿势哦。

# 吃瓜群众

**●简释**

在网络上讨论热点话题时不发言只围观的普通网民。

**●出处**

某电视新闻，记者采访一个老伯，老伯说我什么也不知道，我当时在吃西瓜。

**●解析**

在该条新闻的评论中有一条“我只是一个不明真相的吃瓜群众”，后来逐渐流行开来。“吃瓜”这一行为可以和以往日常生活中大家聊天八卦时，往往都会一边嗑瓜子吃零食联系在一起。在网络热点话题讨论时，大家以“吃瓜群众”自嘲或互嘲，由此用来表示一种不关己事、不发表意见的心态。另外这个词还有另一个角度的含义，即吃瓜群众也可以和草根大众意义等同 那么吃瓜群众喜欢围观的事情自然就是人民群众喜闻乐见的。因此“吃瓜群众”一词就有了“虽然这件事我不了解内情但在旁边看着还是挺有意思的”的双重含义。

# 一言不合就XX

**●简释**

表示突然任性地做某件事情，事情的发展出乎意料，XX 可以用各种行为替换。比如“一言不合就开车”、“一言不合就学习”、“一言不合就唱歌”。

**●出处**

在国内举办的某次世界电子竞技大赛中，由于主办方对其中某个项目的态度令观众强烈不满，不少网友便在对应的贴吧中以低俗内容爆吧以表愤怒，最终导致该贴吧自动被封。之后有网友评论道 :“现在的年轻人，一言不合就开车”。

**●解析**

一言不合这个成语本身，是指一句话说得不投合，带有一些失望的意味。从这个流行语的起源来看，网友们确实是对主办方感到了失望，说不定也正是主办方一句话的不注意，引起了网友们的不满情绪。随着这个流行语的泛用，一言不合成为了一种转折，本来还进行着蛮正常的一件事，毫无征兆地就转变为了另一件没什么关联的事。真要去探究这种转变的原因的话，当然是因为任性啦，不需要什么道理。

**场景再现**


《BF1》连上没有啊，连上服务器了和我一起打一盘啊。


连上了，直接组队开始游戏了。


开始了，跟我一起往前冲啊。


冲啊！

突然掉线……


走，玩UNO去。


行，打牌好啊。


一言不合就掉线，一言不合就打牌！

# 哎呀我摔倒了，要XX 亲亲才能起来。

**●简释**

（还是）用来表现自己对于 XXX 的极度渴望，XXX 一般为人名。




**●出处**

父母哄小孩用，但实际出处不明。

**●解析**

和“没有 XXX，我要死了”的用法有点相似，不过多是用来对于某人的极度渴望，也有可能只是卖萌而已，在现实中也会被部分人用来讹人（不）。除了人名可替换外，“亲亲”一词也可以换成其他动词，例如么么哒、papapa 等等。后来在被用坏了之后常被人用“你就躺着吧”来直接回应。

# 黑人问号

**●简释**

不知道发生了什么而一脸疑问的神情。

**●出处**

来自 Youtube 视频网站一档采访节目《透过镜头第 4 集 :尼克杨的日常生活》。

**●解析**

视频的主角，湖人球队的队员尼克扬（Nick Young）在节目中被母亲说到“If that boy ever takes it seriously he'd be great. But you are the clown, man.（如果这小伙子正经起来大概能上天。)”时摆出的一脸疑问的神情，而视频的作者也非常应景地在该处给尼克扬 PS 了几个“？”，成为了一张天然的表情包。而尼克扬作为一名球星，在微博圈也是玩得风生水起，在国内积攒了很高的人气，使得这张“黑人问号”表情图在 2016 风靡各大交流软件与社区。当不知道发生了什么事情，或者不知道该说些什么时，用这张表情准没错。




# 海豹

**●简释**

代指那些在课金游戏中喜欢晒而且运气好的人。

**●出处**

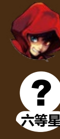
《Fate/Grand Order》贴吧中一名资深玩家的怨念。

**●解析**

课金游戏以其难以捉摸的概率和为此付出的高昂经费一直受玩家们抱怨，然而又无法摆脱这种课金的快感。其中难免会出现一些平时不太说话，也没有花太多钱，却运气好总能抽到极品卡牌的天选之人。因此就用皮毛白色，平时在水中潜水，一出太阳就上岸晒的海豹来形容这些运气好的人。

**场景再现**


金卡，嗨呀，一发出师匠！


闭嘴你这只臭海豹!


闭嘴你这只臭海豹!



闭嘴你这只臭海豹!

# 友谊的小船说翻就翻

**●简释**

友谊经不起考验，说变就变（调侃意义居多）

**●出处**

最早产生的源头已不可考，漫画作家喃东尼创作的《友谊的小船》让其在网络上流行起来。

**●解析**

友谊小船最早的说法来自英文友谊一词“friendship”，而《老友记》里也有如此形容 ：

“什么船是不会沉的呢？”

“Friend ～ ship ～”

而在现实生活的重压下，和他人的友谊往往会因为一个小小的原因就破裂。而韩剧《太阳的后裔》也因为“说分就分耿直无双”的剧情在另一方面推动了这句话的流行。不过总体上来讲，大家用到这句话的时候往往还是形容自己和朋友之间意见或者爱好有分歧时的调侃语啦。





# 闻鸡共起舞 神兽闹新春

## 2016年神兽大盘点

特别企划 SPECIAL FEATURE

**新春好，新春好，UCG全体小编给各位读者拜年啦！相信春节这几天各位读者参加了不少传统活动，比如放鞭炮、逛庙会、办年货、贴春联，当然还有喜闻乐见的收（送）红包啦！作为玩家，也许各位还在各种游戏中打着年兽。在2016年的游戏中也有着不少神兽，这些神兽或根源于某种神话，或改编于民间传说，它们在游戏中的故事更值得我们去述说。因此，在又一年的新春佳节之际，让我们盘神兽、寻根源、贺新春！**

**注：本文涉及到相关角色的部分剧透。**

文 UCG众编 统筹 余烬 美编 心の永恒

## 地缚猫

出处：《妖怪手表3》
参考：日本鬼神文化中的地缚灵与猫又

地缚猫是在日本大热的子供向游戏系列《妖怪手表》的封面妖怪。鬼火状纹路的脸、有缺口的左耳和分叉的猫尾巴让人一眼就能够认出来，为了增强存在感，这只妖怪还围着据称可以塞进去15根巧克力棒的黄色腹带。从《妖怪手表》首作到最新作《妖怪手表3 寿喜烧》，这只二头身的红猫作为主人公景太的同伴几乎就没有缺席过。就像对手家的皮卡丘一样，在动画版里面地缚猫也是家喻户晓，只不过那边是鼠这边是猫。



▲赤丸只有一根尾巴，耳朵上的伤痕也是车祸造成的。被车撞一下就同时拥有了地缚灵和猫又的新设定。




在成为妖怪地缚猫之前，这只红猫的昵称还叫“赤丸”，只是普通高中女生饲养的最平凡不过的一只小喵咪。直到某日，赤丸为了在危急时刻救下主人，被路过的卡车撞到重伤而死。除了与主人之间愉快相处的回忆，赤丸就只记得自己在临死前隐约听到了主人的话——“居然被车撞一下就死掉……逊毙了！”尽管后来发现这都是临终前没能听清楚而导致的误会，但当时赤丸希望让主人刮目相看的怨念异常强烈，结果死后也继续留在世上，每天向路过的货车发起挑战。

《妖怪手表》的妖怪大都植根于最地道的日本鬼神文化，有着主角地位的地缚猫自然也不例外。地缚猫的日语读音被我们笑称“JibaNiang”，其实是源自于地缚灵（读音 Jibakurei）和日语中的猫叫拟声词（读音 Nyan）。所谓地缚灵，就是因为某种特殊的原因寄

宿在某地的死灵。其中之一正是鬼魂无法接受和理解自己已经死去的事实，于是产生了不能离开死亡现场的那片土地或者建筑物的强大意念。传统的地缚灵被认为是会不断地重复死亡的瞬间，比如自杀的人成为地缚灵就会循环地自杀，含恨而终的赤丸就可能是整天被卡车残忍地碾压过去。不过《妖怪手表》毕竟要照顾到小朋友们稚嫩的心灵，所以就写成是对着货车特训大招的可爱设定，而且地缚猫的活动区域实际上也没有完全限制在死亡现场。

在身为地缚灵的同时，地缚猫的另一个原型还是著名妖怪“猫又”。猫又也有猫胯、猫股等同音字的写法。作为日本猫妖怪的一种，猫又的特征是分叉的尾巴。传说的猫又大体上分为山中化妖和家猫化妖两种，都是因为长寿而积蓄灵力成为了二足步行的妖怪，因此旧时猫也被认为不宜久养。猫又能说人语，甚至也有化成人的，比如《胧村正》的化猫篇就是以此为题材。据镰仓时代的日记文书《明月记》记载，猫又眼睛若猫，体型若犬，一夜食七八人。也有说山中猫又其实是狮子之类的野兽，更怪异的甚至有说猫又跨过尸体会把人复活。猫的性情不定，喜欢在夜晚出没，而且眼睛放光，也难怪会被人脑补成各种怪奇妖物。



▲地缚猫后来新增的设定是“NyaKB48”的狂热偶像宅。

不过相比之下，《妖怪手表》的地缚猫除了会“百裂肉球”之类的招牌技能外，基本就是个人畜无害的萌物了。




# 小玉

出处：《最终幻想 世界》
参考：日本鬼神文化中的玉藻前

在《最终幻想 世界》公布之初，站在双子姐弟身旁的跟宠“小玉”就已经令不少女性玩家们高呼好萌好可爱，白白的二头身、长长的大耳朵、软绵绵如同棉花糖一般的尾巴、以及脖子上系的围兜，这一切都会让人忍不住产生想要将它紧紧搂进怀里把脸埋进大尾巴中的冲动。

在游戏中，小玉不但担任着指引两位主角的引导者身分，更是吐槽的最佳辅助。配合上她丰富多变的表情，总能产生超乎预期的搞笑效果。但老实说，在游戏的最大部分流程中，我都有意无意地将小玉当成了男孩子来对待，尽管它头上戴着非常可爱的蝴蝶结，但……你看，另一位迷影兽雪拉菲很明显是女孩子了，那秉承着平衡原则，小玉是男孩子也很合理吧？

但结局疯狂抽了我的脸。小玉为了复活男主角选择了牺牲自己，随后两位主角为了复活小玉而四处奔走，在这个过程中，小玉的真实身分也终于揭晓，她正是日本历史中鼎鼎大名的玉藻前。

根据日本历史中的记载，玉藻前出现在平安时代末期，是位极具才学又兼备绝世美貌的女子，18岁时被钦点入宫，成为鸟羽上皇的女官，并赐名玉藻前，很快便成为了上皇的宠妃。但不久之后，上皇便重病卧床不起，御医们使尽浑身解术也毫无办法，最后还是由阴阳师安倍泰成识破病因正在玉藻前身上，最终在法术面前，玉藻前不得不显露出了真身——白面金毛九尾狐。

关于玉藻前，后人又添油加醋了许多，比如最常见的说法是她和中国历史上的妲己、褒姒、印度历史上的华阳夫人其实是同一人，兴趣爱好就是幻化做妖艳美女去祸害各国领导人，九尾和白毛都象征着她已经进化到了最高境界。从江户时代开始，玉藻前就和酒吞童子、崇德上皇（崇德的大天狗）并称为三大妖怪，在许多歌舞伎、小说、漫画等文学创作作品中均有登场。当然，游戏里也少不了她的身影，最近的例子就是《无双大蛇2》终极版中的魔王和《Fate/新世界》中的Caster啦。

其实我个人倒是觉得玉藻前可能原本只是个平凡普通的美女，但因为才华出众而成为了众人的眼中钉肉中刺，于是就趁着上皇病重将其铲除，再扣上一个“妖颜祸水”的名头罢了。


□小玉的设定图，可以看到丰富的表情变化。



◀变身后的小玉相当英气，不过它的尾巴全部被剑取代了。

# 森罗睺

出处：《讨鬼传2》
参考：印度神话中的罗睺

作为《讨鬼传 2》的封面怪，森罗睺的原型是来自于印度神话中吞噬日月，造成日食和月蚀的神祇——罗睺。

罗睺是属于阿修罗神族的神祇之一，阿修罗神族在印度神话中被



视为是暴力之神，与提婆神族（即善神或者说是主神的阵营）是互相对立的恶神阵营。提到罗睺就不得不说一个“搅乳海”的故事。相传在印度神话中，神明也是会面临死亡的，提婆神族和阿修罗神族为了获得喝下之后能长生不死的仙药“阿密哩多”（也有翻译成“甘露”），约定一同搅拌包围须弥山的乳海，然后平分甘露。经过了千年的搅拌之后，甘露最终被提婆神族得到了，提婆神族们想独占喝下所有甘露，但此时，阿修罗神族的罗睺却变化成提婆神族的模样，想趁机也喝一口。但是他的行为却被日神和月神发现，日月神报告了毗湿奴（印度教三相神之一，主管秩序和维持）。毗湿奴便在罗睺吞下甘露之前投出圆盘将他的头切了下来。结果罗睺的身体随即死去，但是头部却获得了永生。自此之后，罗睺便对告密的日神和月神心怀怨恨，并且开始疯狂追着日神和月神，将他们吞入口中。然而由于



罗睺没有身体，所以日月只会从喉咙中重新出来，于是这就成为了日食和月蚀的现象。

至于《讨鬼传 2》中的森罗睺，虽然同样给人凶恶的印象，但是无论外形还是象征意义都相去甚远。罗睺在身体被切下来之前的形象有 4 只手臂和一条尾巴，而森罗睺的外形更接近日本传统中的恶鬼，外形和人一样有着粗壮的四肢和狰狞的面孔，可以说是前作封面怪狱焰魔的同门，而且没有尾巴。拳头部分却像装上了手甲一样非常粗壮，形态变化之后背部的荆棘会产生一个类似次元间隙那样的引力空间，这大概是惟一与原型能沾上边的地方。

在剧情的设定上，森罗睺在恶鬼的集团中是扮演着统率者般的角色，而且能唤来大型鬼的军团。十年前大祸时发生的时候，横滨一带就是遭到了森罗睺统帅的大型鬼军团袭击，整个横滨陷入一片火海，集结在横滨的精英鬼府武士对此进行了殊死抵抗，最后几乎全军覆没。而在剧情的主线里，森罗睺也再一次带着鬼的军团袭击主角等人所在的村庄，最终被村里的鬼府们联手击败。

# 卡托布雷帕斯

出处：《最终幻想15》
参考：古罗马民间传说中的卡托布雷帕斯









▲历代《FF》中的卡托布雷帕斯。

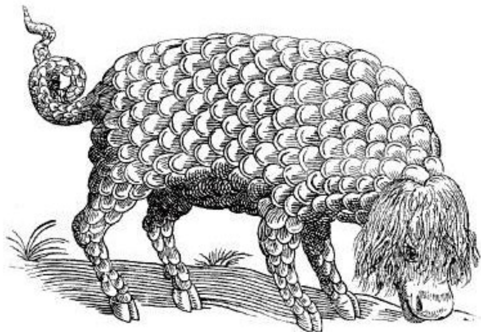
如果你在《最终幻想 15》中路过了陆行鸟哨站北部的尼格里斯湖，你一定会看见一种体型巨大且把长脖子和脑袋都垂向湖水中的巨兽。这种早在初期体验版本中就出现的巨兽，其长脖子末端的脑袋上长有猪一样的鼻子，因此被玩家们戏称为“猪鼻怪”，而它正式的名字为“卡托布雷帕斯”（Catoblepas）。

别看它平常在湖中相当温顺，它真正战斗起来还是极具破坏力的。在尼格里斯湖北部据点“科尔尼库斯矿油 亚尔史特分店”的餐厅处，可以接到讨伐卡托布雷帕斯的狩猎委托“湿地骚动！开始活动的巨兽”，之后便可以和这头巨兽正面对决了。虽然它行动缓慢，但攻击范围和破坏力都相当巨大，不仅会使用四肢踩踏，还会用其长长的脖子进行横扫，时不时还会从口鼻中吐出气息来攻击。由于其四肢以上都过于笨重，使得四肢反而成为了弱点，20% 的部分破坏几率使得多次攻击其四肢后便会使之倒地。由其掉落的素材所烹饪的各种料理都能使 HP 的上限得到大幅度的增长。

这种极具特色的怪兽当然是有着参考原型的，而其原型也是卡托布雷帕斯。在古罗马的老普林尼于公元 77 年写成的《自然史》中，便有对卡托布雷帕斯的相关介绍。据他记载，卡托布雷帕斯产于尼罗河的源头出，“体小而笨重，四肢不灵敏，头却大得出奇，因此常把头垂在地上，否则很可能把周围的生命全部杀光。”从其描述我们可以看到不少与游戏中卡托布雷帕斯相符的特征，虽然游戏中体型更为巨大。

“Catoblepas”在希腊语中的意思是“向下看的”，它的目光和气息都能致人于死地，就像毒蜥一样。正因为其可以用目光杀人，所以在中世纪时，卡托布雷帕斯也被认为是蛇妖之一。在世人的印象中，它的身体像一头牛，皮肤厚而硬，靠食用剧毒的灌木为生，有人认为它的原型是牛羚（南非产的一种像牛的大羚羊）。

从对卡托布雷帕斯原型的各种描述中，其实我们很难看见有对其长脖子的描写，更多的有说其像一头牛。而卡托布雷帕斯其实在“《最终幻想》系列”的多部作品中都有登场，造型更是各有不同。《FF4》和《FF9》中它确实像一头牛，《FF5》中的造型和《FF15》中长脖子巨兽非常相似，《FF8》中更像是贝希摩斯，《FF10》和《FF12》中则是站立起来的贝希摩斯。



▲世人印象中的卡托布雷帕斯更像是一头牛。





▲《最终幻想15》中巨大的卡托布雷帕斯。

# 摩尔加纳

出处：《女神异闻录5》

参考：亚瑟王传说中的女魔法师摩根勒菲

从《女神异闻录 3》中"基本就是个宠物而已"的虎狼丸，到《女神异闻录 4》中"已经可以开口说话但恨不得让它闭嘴"的 KUMA，再到《女神异闻录 5》的"黑猫"摩尔加纳。往队伍里塞一名非人类的 Persona 使用者，这一设定似乎已经成为了"《女神异闻录》系列"的定番，并且戏份也越来越重——摩尔加纳不仅是怪盗团在异世界的向导，也是日常生活中调节气氛的吐槽役，结局时甚至还小小地骗了一把玩家们的眼泪。而既然是整个故事的关键，那么摩尔加纳的背景设定自然也就更加耐人寻味。



■摩根勒菲。





其实从名字上就能看出，摩尔加纳（Morgana）源自亚瑟王传说中的女魔法师——摩根勒菲（Morgan le Fay），而游戏中其所对应的塔罗牌也正是"魔术师"。在不同的传说以及文学作品中，摩根勒菲有着截然不同的形象和身分，时而是邪恶的女巫，时而却是善良的仙女，甚至连样貌都相去甚远，既是美丽的贵妇，又是丑陋的老妪。这其实与不同创作者自身的宗教信仰有着很大的关系，不过也恰好体现出了摩根勒菲的多面性，与"Persona"本身的概念不谋而合。

不过无论形象怎么变，摩根勒菲擅长魔法与巫术是毋庸置疑的，并且精通治疗术与变形术，在许多文献中都有相关记载。《Vita Merlini》一书将摩根勒菲描写成治愈者和变形者，这位统治着阿瓦隆岛的九姐妹之首，不仅可以自由变化成不同的形态或动物，也曾作为一名守护者，保卫负伤的亚瑟王并为其疗伤；而在 14 世纪的叙事诗《Sir Gawain and the Green Knight》中，摩根勒菲则是一名擅长使用魔法为骑士们疗伤的重要角色；另外在爱尔兰神话故事里，也曾频繁提及摩根勒菲擅长使用易形术。因此，"治疗"与"变形"两大特点在摩尔加纳身上也得到了充分的体现。先说治疗，在心之怪盗团的所有成员中，摩尔加纳是第一个习得 HP 完全回复技能的，作为"奶妈"而言丝毫不逊于高卷杏和新岛真，即便从整体剧情的角度来看，它也是让世界和所有人重获新生的关键角色；至于变形其实已经不必多说，它除了在现实世界中化身黑猫外，在迷宫中还会变为汽车形态，虽然难免会有冷气不工作等小毛病，但跑路赶路两不误，实在是非常便利的功能。

《女神异闻录 5》对摩尔加纳的塑造非常成功，除了可爱的黑猫形象以及贯穿于整个故事的始末之外，与神话传说联系紧密的背景设定也使得它能够自然地融入剧情中，不显突兀。当然，既有像 KUMA 那样可爱的玩偶形象，也可以像虎狼丸那样装在包里方便携带，比起人类，摩尔加纳其实才是主人公真正的终生伴侣啊（笑）。

# 史拉许

出处：《忍者神龟 曼哈顿变异体》

参考：美国都市传说"下水道的鳄鱼"

**●这是一头怪物？**

实际上在《忍者神龟》这款作品当中，怪物的定义比较模糊，因为按照最标准的怪物分类，包括四位主角在内这故事里的怪物简直是满街走，毕竟各种"兽化人"和"人化兽"在这部作品里都相当常见。但如果从其变异前的形态来判定这个生物是"人"还是"兽"，那么牛头猪面就只能算是"怪人"，反倒是四只神龟才算是"怪兽"。而在《曼哈顿变异体》当中，我们却见到了第五只从动物变异而来的"神龟"，那就是游戏中的一个 BOSS 史拉许。

**●起源与映射的都市传说**

在比较早期的《忍者神龟》漫画当中，史拉许是作为反派登场，本身的定位就是一只邪恶的神龟。不过在 2012 年的《忍者神龟》动画中，它却变成了其中一位主角拉斐尔养的一只箱龟宠物斯派克（Spike），后来在饮用了变异物质后也变成了忍者神龟，甚至一度和拉斐尔组成双人队伍，并重新把自己命名为史拉许（Slash）。随着这个版本的变化带来的影响，后来的黑马漫画推出的《忍者神龟》连载当中，史拉许的造型也变得更加夸张，不但浑身长着尖刺，而且有着一口侵略性十足的尖牙，其在变异前所属的种族也变成了更具攻击性的鳄龟。



▲2012年动画当中的史拉许造型，虽然也是走高大壮路线，但本身只算是个壮汉型的角色，还没有日后的鳄龟版那么野蛮粗犷。



▲黑马漫画版的史拉许和神龟们亦敌亦友，所以在《曼哈顿变异体》中神龟们最终打赢BOSS战也只是说服了史拉许提供情报，并没有将其真正击倒。

《哈曼顿变异体》采用了这一设定，因此在游戏当中我们会觉得史拉许的造型变得更加野性，其作战方式当中也没有太多忍术和功夫的影子，反倒像是个狂战士。加上其身处的下水道场景，令人禁不住想起了一个更为流传广泛的近代都市传说——下水道的鳄鱼。

**●亦真亦假的鳄鱼之影**

下水道的鳄鱼是一个介乎于真实和传说之间的故事，因为其起源并不可考，传闻的起因只是因为 1935 年有几个年轻人在美国纽约哈林河畔抓到了一只鳄鱼，随后在好几年间，纽约和附近区域都有鳄鱼出没的传闻。

那么鳄鱼为什么会突然出现在城市里？当时鳄鱼皮革业非常发达，不少原本位于弗罗里达州泥沼中的鳄鱼被捕捉到皮革加工厂当中，而小鳄鱼则不时会被卖到纽约作为标新立异的宠物饲养。然而鳄鱼本性凶恶，而且体型会日渐增大，不少人惟有将其重新卖给皮革厂或是放生，而考虑到其原本是两栖类动物，很有可能会被不负责任的孩子主人直接用冲进马桶的方式抛弃，下水道的鳄鱼的传说便不胫而走。

和大多数都市传说一样，下水道的鳄鱼原本只是有一定现实基础的传言，结果演变得越来越夸张，有传闻说鳄鱼因为生存环境恶劣而产生了变异，失去视觉，身体白化，依靠听力和感受震动来捕猎，而且因为下水道食物相对稀缺，比在野外的还要更为凶残。

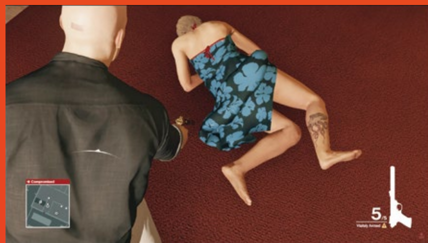
这个传说成为了无数劣质 B 级怪兽片的灵感土壤，严格来说《忍者神龟》其实也是在这个基础上发展出来的文化产物，在作品本身里安排一个像史拉许这样的角色，也算是一种致敬吧。哦，另外提一句，《曼哈顿变异体》里还有下水道的鲨鱼这种 BOSS，想来纽约下水道的群魔乱舞程度和在特摄片里经常被怪兽肆虐的东京比起来也是不遑多样嘛。

# 克拉肯

出处：《杀手47》
参考：北欧神话中的挪威海怪

### ●杀手47里有怪物？

开篇先回答最大槽点，如果读者大人们没有玩过这款“《杀手 47》系列”最新作品，心中肯定有这样的疑问，但事实上本作当中还真有一头克拉肯怪物，而且还会在游戏中露脸，不过只是作为彩蛋出现，具体来说就是在完成游戏第二章关卡当中的奖杯/成就“Let No Joyful Voice be Heard”时，玩家只要使用狙击枪按照特定顺序射击场景远处一艘小船上的四个铃铛，就可以召唤出一头大海怪——的触手来将小船整艘拖进水中。事实上，这个奖杯/成就的名字本身也是摘选自《加勒比海盗 3》中飞翔的荷兰人号船长戴维·琼斯召唤克拉肯前说出的台词。



▲除了召唤克拉肯的大彩蛋，游戏中还有克拉肯的小彩蛋，部分游戏中NPC的脚上会纹着克拉肯的纹身。



▲被爱好者们昵称为克总的克苏鲁身上有不少来自各种邪恶生物的特征，但毫无疑问其头部造型创作受到了克拉肯这种生物的影响。



■因为传说中克拉肯的体型非常庞大，所以部分幻想作品当中干脆专注于展现其露出在水面上的触手——这往往也是受害者们惟一能够看到的克拉肯躯体，例如这幅阿尔弗雷德·丁尼生的画作就是这种表现手法的代表。

### ●传说中的巨兽

相信大部分读者在看到真相之后肯定都会忍不住发出“切”的一声，诚然，这个怪物的露脸程度和这个特企的其他神兽/怪兽相比是差了太多太多，但《杀手 47》也毕竟是一如大家想象的现实风格作品，自然不可能真的把克拉肯拿来大做文章。可是话要说回来，这个怪物是有什么样的魅力，才让制作组非要不顾整体风格把一个这样的生物加入到游戏当中？

先从传说角度来讲，克拉肯的起源是北欧传说，因为其活动范围是挪威到冰岛一带，所以也经常被称为“挪威海怪”。但是这种怪物并非是毫无原型的凭空杜撰，因为当传说中提及这些怪物时，有一些特征是涉及到生物习性和自然现象的，例如早期传说当中，克拉肯被形容为躯体庞大如一个岛屿，还会从鼻孔当中喷出水来，而当其急速下沉时，会产生巨大的漩涡，把船只给吸进去。相信大部分接受过现代生物知识教育的人都能看出来，前两者其实比较符合鲸鱼的生理特征，当然其中有一定的夸张成分，毕竟就算最大的鲸鱼尺寸离岛屿那么大还是有点远，而漩涡也是大海当中的常见自然现象，而一个重物快速下沉时也的确可能会产生漩涡，最典型的例子就是泰坦尼克号沉没事件，最后船体下沉产生的漩涡甚至一度威胁到乘客救生艇的安全。

### ●逐渐定型

从上面的描述大家可以看出来，早期的挪威海怪其实造型并没有那么固定，但是随着后世的文化传播和经过不同艺术家的塑造，以及深海当中生活的大王乌贼被目击的次数增多，克拉肯的造型就迅速朝着极其庞大的章鱼或有着大量巨型触须的怪物靠近。在生物学早期的蒙昧年代，编写了《自然系统》这本生物学巨作的瑞典动植物学家卡尔·林奈甚至在这本书的第一版当中把克拉肯这种生物算进了头足纲当中，而鹦鹉螺、章鱼和乌贼都是被分在这一纲当中，足见克拉肯 = 巨大章鱼/乌贼的印象有多深入人心。时至今日，克拉肯虽然在不同的文艺作品当中呈现出了多种模样，但类似章鱼/乌贼的外观以及标志性的触手几乎成为了标配，例如在《战神Ⅱ》中的克拉肯虽然长了个不伦不类的脑袋，但标志性的肢体就是两根缠绕着柱子的大触手。《进化》里入侵破碎星的神秘外星生物中，被称为克拉肯的那一类怪物也是标准的章鱼脑袋，背后还有巨大的触手。

当然，要说克拉肯最大的贡献，恐怕是在几百年后激发了著名奇幻作家霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特的灵感，让他创造出被传诵一时的克苏鲁神话，这一神系的主神克苏鲁，就是顶着一个章鱼——或者说克拉肯脑袋，给我们带来了无穷的糖果——嗯哼，应该是无穷的恐惧才对。

# 守墓大狼

出处：《黑暗之魂Ⅲ》DLC“艾雷德尔之烬”
参考：北欧神话中的巨狼芬里尔

《黑暗之魂Ⅲ》的 DLC“艾雷德尔之烬”虽然只有两场 BOSS 战，但每场都是 BOSS 连战，而其中与守墓人和守墓大狼的对战一定让不少玩家相当感慨。先不去追究守墓大狼与守墓人到底是守护的哪位王者的墓，这头对主人忠心耿耿的巨狼一定会让系列老玩家们想起初代的灰色的巨狼希夫。

作为太阳王葛温的四骑士之一，被称为狼骑士的阿尔特留斯决定讨伐深渊之主马努斯，而当年还是小狼的希夫则和阿尔特留斯一起出征。在挑战马努斯时，为了



■《黑暗之魂Ⅲ》中的守墓大狼。

保护受伤的希夫，阿尔特留斯将他本来用于抵挡深渊吞噬之力的盾牌留给了小狼，而选择自己与马努斯单挑。但最后阿尔特留斯还是被深渊所吞噬，靠着最后的理智守在了深渊门口。在初代的 DLC 中，玩家们正要和这位狂化的狼战士对决。阿尔特留斯牺牲后，逐渐从小狼长大为巨狼的希夫一直守护在他的墓前，同时也是为了防止更多的人被深渊所吞噬。而玩家要想进入深渊完成使命，就不得不击败这只灰色的巨狼希夫。

其实，巨大的狼这种形象在各种游戏中均有出现，追寻该形象的源头，总是会找到北欧神话中的巨狼芬里尔，而《黑暗之魂》本身更是对北欧神话有诸多借鉴。灾难之神洛基和女巨人安尔伯达有三位可怕的孩子：死亡女神赫尔、尘世巨蟒耶孟加德、巨狼芬里尔。奥丁从女巫的预言那里知道了洛基和安尔伯达的这些孩子们会给世界带来灾难，所以便分别用不同的方式将他们囚禁。随着芬里尔的逐渐长大，它的性情变得越来越凶恶。诸神害怕越来越强壮的芬里尔会实现给世界带来灾难的预言，便开始尝试着捆住它。托尔锻造了九天九夜的铁链很轻松就被芬里尔挣断了，诸神无可奈何，只好求助于侏儒。侏儒的铸造师用世上不存在的六样材料（猫的脚步声、女人的胡须、山的根、鱼的眼皮、熊的跟腱、鸟的唾液）打造出了无形的魔链格莱普尼尔（Gleipnir），并在损失了战神提尔的一只手后，才将芬里尔捆住。但预言终究还是实现了，芬里尔在“诸神黄昏”时挣脱了束缚，与家人一起加入了讨伐诸神的队伍，并在与奥丁的决战中将这位诸神之王吞噬，但最后还是被奥丁之子维大所杀。



▲《黑暗之魂》中灰色的巨狼希夫。



▲奥丁与芬里尔。

虽然北欧神话中的巨狼芬里尔是邪恶的，但《黑暗之魂》中的巨狼们都是忠心耿耿的。除了巨狼希夫外，其实更值得玩家们怀念的是它一直在守护的主人狼骑士阿尔特留斯，他的勇气与坚强值得希夫与玩家们共同去守护。

## 预言之龙 雷瓦丁

出处：《奥丁领域 里普特拉西尔》
参考：北欧神话中的世界之蛇耶孟加德

预言之龙雷瓦丁是《奥丁领域》中的最终 BOSS。在游戏中，巴连泰因国王为了毁灭世界，将自己的力量注入了龙蛋，从而培育出了这一具有灭世之力的预言之龙。仅仅是刚从龙蛋中出生的幼龙形态的雷瓦丁，就已经有了足以和炎之王欧尼基斯、魔剑士奥斯瓦尔德所匹敌的力量。游戏本篇中玩家也会和幼龙形态的雷瓦丁多次交手。雷瓦丁一面不断吞噬着炎之国的原初之炎，一面又被巴连泰因国王使用魔力炉进行了进一步强化，在吸收了庞大的能量之后，雷瓦丁终于在整个游戏的终章中成长为完整形态，即《艾琉恩叙事诗》中所预言的拥有着足以覆盖天空的庞大身躯，吞噬与烧尽一切的终焉之龙——当然，最终还是会败在我们主人公女武神格温多琳的枪下。



▲《奥丁领域》中的幼年雷瓦丁，虽然外形小巧可爱却是一个颇棘手的BOSS。



▲最终决战中已经成长为预言中的终焉之龙的雷瓦丁，有着吞噬和烧尽一切的力量。

《奥丁领域》的世界观和角色设定使用了大量北欧神话中的原型，而预言之龙雷瓦丁也是如此，其形象来自于北欧神话中的世界之蛇耶孟加德（Jormungandr）。耶孟加德是恶神洛基和女巨人安尔伯达生下的三个孩子之一，而另两个孩子则是魔狼芬里尔和死亡之女赫尔。主神奥丁预感到洛基的这些怪物子嗣终有一天会威胁到众神，于是想要尽早处置掉这些怪物。对于耶孟加德，奥丁将其扔进了海中企图将之淹死，但是耶孟加德不仅没有被淹死，反而潜伏在海底越长越大，在北欧史


□17世纪手抄本《AM 7384to》中的耶孟加德插图。


□1909年John Charles Dollman所画的手握雷瓦丁的苏鲁特。

诗《艾达》中曾经记载了雷神托尔和巨人希弥尔出海钓鱼，结果钓上了耶孟加德。此时的耶孟加德身体已经非常巨大，托尔和希弥尔不仅没能将其钓上，反而差点被其拖入海中，关键时刻希弥尔剪断了钓鱼线才让二人得以脱身。最终耶孟加德成长为可以以口尾相衔的姿态将整个世界缠绕一圈的可怕程度。最后在“诸神黄昏”中，耶孟加德和雷神托尔展开了大战，虽然托尔砍下了耶孟加德的脑袋，但是自己也被伤口处喷出的毒血所淹死。在《奥丁领域》终章中的雷瓦丁有着和耶孟加德相同的从头看不到尾部的巨大身躯，也是其原型来自于耶孟加德的佐证。

另外，雷瓦丁（Levateinn）这个名字同样出自北欧神话，它是姆斯佩尔巨人族的巨人王苏鲁特所挥舞的巨剑的名字。这把剑原本是洛基为了杀死盘踞在世界树顶端的雄鸡维德弗尼尔所锻造，后来交给了女巨人辛莫拉，而辛莫拉的丈夫正是苏鲁特，由此这把能够引发火焰的巨剑便成为了苏鲁特的佩剑。“诸神黄昏”来临之时，苏鲁特与姆斯佩尔巨人族，在洛基的指引下向神界阿斯加德发动了进攻。在一番激烈厮杀后，苏鲁特挥舞起了雷瓦丁，熊熊烈焰将一切燃烧殆尽，宣告了众神的灭亡与神话时代的结束。在日式幻想题材的ACG作品中，雷瓦丁这个名字也是频繁出现的常客。作为《奥丁领域》中的最终BOSS的预言之龙，将世界之蛇的形象与烧尽一切的炎之剑的名字相结合，可谓非常贴切。

# Trico

出处：《最后的守护者》
参考：游戏自身神话体系下的独特产物

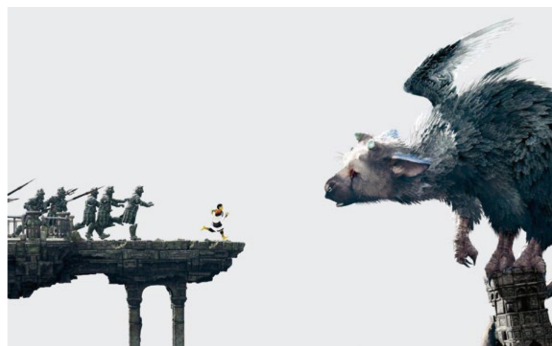


当七年的等待抵达终点，我们总算能够在2016年年末一睹《最后的守护者》的真容。而本作最核心也最特别之处自然就是游戏中的“真•主角”——大鹫Trico了。作为拥有游戏史上最仿真AI的神秘动物，Trico入选今年神兽之一实至名归，活灵活现的动作与忠心护主的倾向成功拢获了许多人的心，它不但是冒险中的保镖与坐骑，更是玩家亲密的玩伴。

日语中的Trico音同“虏”，这个名字同时包含了“被囚禁”、“鸟之子”与“鸟猫”等意思。而实际上，游戏中的Trico形象集合了狗、猫以及鹰的特色。大多数时候它更像温顺可爱的狗狗，时常低下头来蹭蹭求抚摸，而睡觉时喉咙咕噜噜的响动又具备了猫星人的特色，一旦遭遇危险又摇身一变为凶暴的鹰鹫，以压倒性的力量扫尽所有敌人。上田文人曾在早期的访谈中提及自己家曾养过许多动物，因此才能够打造出如此栩栩如生的生物，如果没有与动物长期相处的经历，恐怕也难以塑造出如此生动的Trico。



▲游戏OP中一闪而过的狮鹫图鉴，与大鹫在外形上十分相似。



在《最后的守护者》的世界观中，大鹫应该是以“幻兽”的身分存在的，它不但出现在少年幼时聆听的传说之中，更是偶尔在人前展现姿态的奇幻生物。一般来说，幻兽都出自固定的神话体系。比方说大家都耳熟能详的飞马来自于希腊神话，诞生自女妖美杜莎的血液；凯尔派则是凯尔特民间传说中的变形精灵，守护着所有的湖泊与河流。除此之外，也有优秀的文学作品会创造出新的幻兽，《哈利波特》中的黑色有翼马夜骐就是其一。

显然，大鹫就如夜骐一般，诞生于一个以游戏打造出来的全新世界观。它拥有骇人听闻的“食人”传说，会在吞下选定之人后展开翅膀扬长而去，湮灭于云层间不知所踪。这种朦胧而神秘的特征也很符合幻兽的身分。如此一来，《最后的守护者》采用“由少年与巨兽编织而成的全新神话”这句话为宣传语的理由也就不言而喻了。

遗憾的是，我们目前还无法通过游戏模糊的叙事得知这个神话体系的全貌，只能从花纹、文字等小细节中猜测它与前辈《ICO》、《汪达与巨像》一脉相承。但就如夜骐会让人联想到深渊天马，大鹫同样也有外形十分相似的“原型”——狮鹫。在最早的时候，就有不少人猜测大鹫与骏鹰一样衍生自狮鹫一系，但由于两者的成分相差太多，这个说法也变得摇摇欲坠。狮鹫拥有狮子的身躯与后爪，前爪、头部与翅膀取自猎鹰，而大鹫的成分却是猫、狗与猎鹰。而特别有意思的是，有说法认为狮鹫是某次古代文明魔法实验的成果，这与大鹫身上异常的融合痕迹有着异曲同工之妙，为Trico究竟是人造生物还是自然生灵的争议添上了一丝神秘的色彩。

由于显而易见的游戏缺陷，《最后的守护者》这款奇妙的作品最后以褒贬不一的风评落下了帷幕。无论如何，大鹫Trico那亲昵可爱的举动与不怎么听话的小性子想必都让玩家印象深刻。甚至在多年之后，仍会回想起那只始终紧跟在身旁的可爱巨兽，情不自禁地喊出它的名字。

# 游戏姬

PRINCESS OF UCG

栏目主持：八重樱

本期做客我们栏目的是，一个元气满满的美少女——丝瓜。喜欢摄影同时也是正在学习摄影，热爱LOLITA和JK服装。据说可是喜欢到就算是上学的时候也是穿着LOLITA或者JK的服装去上课的，话不多说，让我们来认识一下她吧！

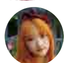




# 丝瓜



**先来向我们《游戏机实用技术》的读者们做个自我介绍吧！**



大家好，我是丝瓜 一只过气的JK、LO娘、汉服同袍。



**看丝瓜挺喜欢LO装的，请问入坑的契机是什么呢？**



因为《蔷薇少女》，一下就入坑了。



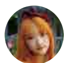
**那《蔷薇少女》里最喜欢的是那位角色呢？**



水银灯，当时还处于中二期，就一发入魂了。



**有比较喜欢的LO装品牌吗？**



Angelic pretty是我最喜欢的牌子，还有baby&Alice and THE pirates和juliette etjustine boz这三个也很喜欢。



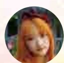
**丝瓜有玩cos吗？**



在高中的时候有玩，现在已经没精力去弄了。



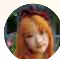
**丝瓜是学生党还是已经参加工作了？**



现在还在上学，已经大一了。



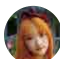
**那在学校里也是穿着 LO 装吗？**



是的，不过平常是穿 JK 制服比较多。



**那回头率不就会很高？**



班上的老师和同学都已经习惯了我这样穿了（笑），不过学校里也有其他姑娘穿 LO，所以也不会被一直盯着看。



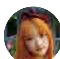
**LO 娘们每隔一段时间就会举行一次茶会，请问茶会是怎么样的呢？**



茶会就是聚在一起喝下午茶，不过会限定主题。



**限定主题指的是...**



例如圣诞主题、万圣节主题和小动物主题，得穿符合主题的小裙子哦。



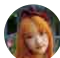
**平时休息的时候会玩一些游戏吗？**



大多数时间会玩一些手游。



**感谢丝瓜接受本次采访，最后有什么想对我们读者说的话吗？**



LOLITA 真的很可爱，请支持正品拒绝山寨。











# ASAP 情报中心

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

栏目主持：稀饭&秋沙雨

第二期 ASAP 情报中心的主持人由秋沙雨我来担任，在这领域我的资历与“老司机”的饭老板相比只能算是个半只脚刚踏出新手村的“萌新”。美漫里我涉足的只有 DC 的作品，于是乎与 DC 相关的内容就交由我来负责介绍，日后还请各位读者们多多指教。

正式开始接触美漫是从 2016 年开始（时至今日甚至未满一年），当时和编辑部众人一起看了《BVS》之后就突然一时兴起找了超人和蝙蝠侠的漫画来看，之后一发不可收拾。在这期杂志的制作期间还忙里偷闲地看完了《身分危机》。

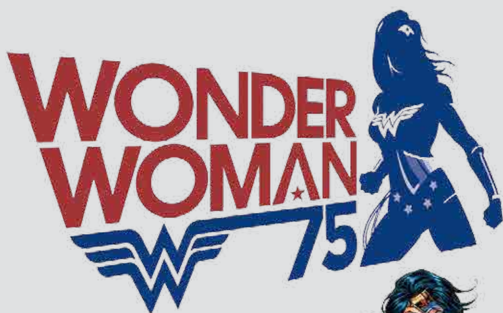
不得不说电影的安利效果真的是杠杠的，这让人不得不开始期待起 2017 年的漫改电影。



## 全明星大厅

既然前言里提到了漫改电影，而上一期里又为读者们介绍了漫威当下最受瞩目的女英雄“惊奇队长”，那么本期就来介绍一下将会在 2017 年上映其真人电影的一位 DC 女性超级英雄——神奇女侠。

## 神奇女侠 Wonder Woman




截止到 2016 年，神奇女侠已经拥有了 75 年的历史

如果提及 DC 漫画里的女性超级英雄，那么十有八九会想到“神奇女侠”戴安娜，这位能够能在正义联盟里扛起把子，能与超人、蝙蝠侠并肩而立并与他们一起称为“三巨头”的女性。

戴安娜全名戴安娜·普林斯（Diana Prince），取自罗马神话中的月亮女神“戴安娜”，而她的完整名字为“天堂岛的戴安娜公主（Princess Diana of Themyscira）”。正如她的名字所言，戴安娜来自天堂岛，那里是战斗民族亚马逊族女性所居住的岛屿，亚马逊女王希波吕忒便是戴安娜的母亲。

在“闪点悖论”重启 DC 漫画宇宙之前，戴安娜是希波吕忒用泥土塑造出来的婴儿，然后由以希腊神话为蓝本的“万神殿”中六位神明赐予她灵魂，泥土的婴儿化为肉身，同时还拥有六位神明所赐予的天赋。2009 年动画电影《神奇女侠》也是采用这一设定。而在重启之后的“新 52（New 52）”里戴安娜则成了希波吕忒与诸神之父宙斯的私生女，即真正的半神。



神奇女侠在“重生”中的最新造型



琳达·卡特在电视剧《神奇女侠》所饰演的戴安娜依然深入人心

神奇女侠的诞生源于威廉·莫尔顿·马斯顿打算改变男性超级英雄垄断漫画市场的局面，这也使得神奇女侠成为女性主义的象征，同时也是女性超级英雄的代表人物。也由于这个原因，在 2016 年 10 月 21 日联合国曾聘任神奇女侠作为妇女平权的荣誉大使，任期近两个月。

戴安娜其实是一个双性恋者




戴安娜离开天堂岛的理由里比较广为人知的版本是美国空军士兵史蒂夫·特雷沃在天堂岛附近因事故而漂流到这个与男人无缘的岛屿，之后被戴安娜所救，为了将史蒂夫送回外面的世界并且向外界传递天堂岛的和平信息，希波吕忒便从天堂岛的战士里选拔出一人作为天堂岛的大使前往人类社会，戴安娜凭借其出色的战斗力赢得了这一资格。动画电影《神奇女侠》便是采用了这一设定。在“闪点悖论”重启漫画宇宙前后的《神奇女侠》漫画里戴安娜都是作为天堂岛的和平大使而前往人类社会，遇到史蒂夫则是在踏入人类社会之后的事。而在TV动画系列《超人正义联盟》里戴安娜是为了帮助人类而偷偷离开天堂岛，在外星人入侵的事件里遇到超人与蝙蝠侠等人，组成了正义联盟。




作为正义联盟的一线战斗人员，戴安娜的实力毋庸置疑。她拥有超人级别的力量、速度、耐久力，刀枪不入，同时还擅长格斗技与剑术，对绳索的用法也得心应手。在早期的漫画里神奇女侠不会飞行，凭借着隐形飞机在空中移动，在后来的设定里戴安娜也和超人一样可以自己飞行，现在隐形飞机更多的时候都是在乐高的动画电影里刷刷存在感。

既然戴安娜擅长剑术和使用绳索，再加上她身为好战民族的亚马逊人这一身分，随身携带的武器也成为戴安娜的一大象征，戴安娜常用的装备有能让对方说出真话的“真言套索”以及能够抵挡一切攻击的“神力手镯”。她戴在头上的“星光飞冕”也是一个武器，在《超人正义联盟》等作品里她将其作为回旋镖来使用。关于“真言套索”的由来也是有典故的，神奇女侠的创作者威廉·莫尔顿·马斯顿是美国著名的心理学家，也是测谎仪的发明家，他在创造神奇女侠这一角色的时候将这一要素融入了进去，便成为了大名鼎鼎的“真言套索”。




美漫超级英雄的服装随着时代发展以及画师的更替而产生变化是很常见的，戴安娜的造型亦是如此，她的服装造型至今为止都保留着星星的元素，尽管在最开始的时候设计者说她的服装是以亚马逊风格为主，但是广大读者还是将其服装上的星星图案视作美国的象征，在戴安娜不当神奇女侠的那段时期里她的裤子上也依然有着星星的纹样。戴安娜一开始的形象是穿着四角紧身裤的形象，头上的发箍也是近似圆环的造型。在之后的发展里她的裤子变成了三角裤或者紧身长裤，红色高跟凉鞋变成红色高跟靴，上半身的胸甲造型也时常变化，发箍后来收到了头发下面，这也使得戴安娜的黑发造型更为深入人心。

在“新52”里戴安娜身上的盔甲的金属部分减少，同时金甲变为银色，胸甲部分两个重叠的“W”造型与其名号相对应（神奇女侠的简称通常为WW，即“Wonder Woman”的简写），裤子上的星星数量也减少了很多，在一段时期里她也曾穿过包裹全身的战衣。《蝙蝠侠大战超人》上映后，电影当中的神奇女侠造型被逆输出到漫画当中，三角紧身裤变为裙甲，靴子变为腿甲，服装上的星星元素减少至只有3颗星星，这便是大事件“重生(Rebirth)”之后戴安娜的新造型。如果说此前的造型比较贴近紧身衣的感觉，那么当下戴安娜的造型则是更加强调金属质感。



## 哈莉·奎茵曾设法迷晕戴安娜然后穿起她的装备去“行侠仗义”

虽然神奇女侠很多时候都是由戴安娜所担任，不过在过去也曾有其他角色担任“神奇女侠”的身分。戴安娜的母亲希波吕忒与初代闪电侠杰伊·加里克穿越回过去的一段时间里曾作为神奇女侠加入了成立初期的美国正义会社，在回到现代之后她因故退位，成为除戴安娜之外的第二位神奇女侠，参与到重组正义会社的行动中。除此之外担任过神奇女侠的还有同为亚马逊人的阿尔忒弥斯、第一任“神奇女孩”唐娜·特洛伊、第二任“神奇女孩”卡西·珊德马克等等。

2017年对于“神奇女侠”来说将会是充满话题性的一年，6月2日将会迎来DC扩展宇宙（简称“DCEU”）的第三部电影《神奇女侠》，同时她还将是11月上映的《正义联盟》主角之一。盖尔·加朵（Gal Gadot）饰演的“神奇女侠”戴安娜·普林斯首次登场于2016年上映的《蝙蝠侠大战超人》（简称《BVS》），在超蝙两人与毁灭日的战斗中首次披甲亮相的戴安娜惊艳万分。在电影宇宙里，戴安娜早在一战时期就来到了人类的世界，在《BVS》时她早已有5000岁以上。在人类社会的漫长生活里她放弃了人类，而在《BVS》的最后，她感慨于超人的牺牲，决定重新出山，并与“蝙蝠侠”布鲁斯·韦恩一起为即将到来的天外来客入侵做准备。



加朵的戴安娜在《BVS》中伴随着角色专用BGM登场的那一幕惊艳无数观众



《不义2》中戴安娜的造型也贴近电影装束

除了电影宇宙之外，神奇女侠还将会在另一个领域的继续她的活跃，那便是预计于今年5月16日发售的格斗游戏《不义联盟2》，平台为PS4/XOne。本作由“《致命格斗》系列”的制作小组制作，讲述发生在前作结局之后的故事，不过目前剧情梗概还尚未公开。值得一提的是在《不义联盟2》里戴安娜的造型也从前作的紧身长裤变成了《BVS》的风格，不得不说电影宇宙里的神奇女侠造型真的是影响深远……

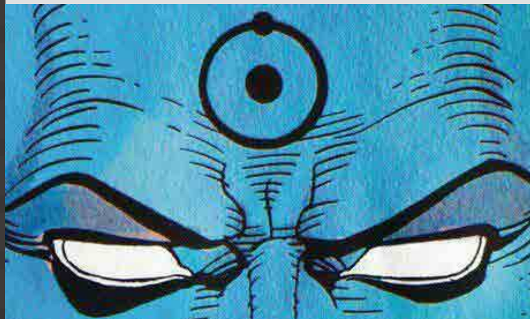
# 情报瞭望塔

## 杰夫·琼斯谈及2017年DC值得期待的5件大事

DC漫画的杰夫·琼斯于1月1日在他的个人推特上透露了2017年里DC将会发生的5件值得期待的大事。

1. 除了当前正在播出的DC漫画相关电视剧《闪电侠》、《绿箭侠》、《明日传奇》、《超级少女》、《路西法》、《哥谭》之外，还将会有更多的DC漫画相关题材剧集播出，并且将会在不久之后公开其中一部的消息。
2. 格斗游戏系列《不义联盟2》将会发售。
3. 扎克·施耐德执导的《正义联盟》将会上映。
4. 帕蒂·杰金斯执导的《神奇女侠》将会上映。
5. 杰夫将会再次担任漫画编剧。

耐人寻味的是杰夫在发第5条时所用的配图是《守望者》的主要角色之一“曼哈顿博士”（见下图）。在DC漫画目前的大事件“重生（Rebirth）”发展至今就数度暗示（或者说是明示）了曼哈顿博士的存在，在连载中的《泰坦》第6期里泰坦成员之一“天兆”莉莉丝·克莱也正式说出了“曼哈顿”这个名词。



### ●小贴士




杰夫·琼斯（Geoff Johns），DC漫画的漫画编剧，同时也是DC漫画的董事兼创意总监。代表作：《绿灯侠 重生》、《闪电侠 重生》（以上两部都为N52之前的作品，与当前的大事件“重生”无关）、《绿灯侠v4》、《至黑之夜》、《至白之日》、《最终危机》、《闪点悖论》、《超人 秘密起源》等。最近执笔的作品为2016年5月出版的《DC宇宙 重生特刊》，此后一直在担任DC扩展宇宙电影系列的监制。

# MARVEL 美漫小知识 | 漫威漫画

神马？你不认识漫威漫画？你是原始人么？！



如果时间倒退个四五年，我们这种美漫爱好者跟别人说左边这句话，是被会被严厉反驳甚至会被暴打一顿，但是感谢漫威——还有他们背后的金主迪士尼——这几年在电影领域的努力，现在这句话说出来就显得特别地理直气壮。所以，听好了，原始人们，创立于1939年（当时还叫“及时漫威”）的漫威漫画是目前美国地区惟一能够和DC漫画在出版领域分庭抗礼的漫画公司，旗下拥有过千位超级英雄，其中有代表性的几位在这几年间已经变得极其广为人知，例如钢铁侠、美国队长、雷神、绿巨人、鹰眼和黑寡妇——什么？你都没听过？X战警总知道吧？对，无论是金刚狼、X教授和万磁王，甚至是节操丧尽的死侍，都是漫威的人。

目前漫威的影响力已经扩展到了整个ACG领域，除了漫画，还有动画、电影和电视剧。其中电影就不多说了，相信大家都起码看过一两部，而动画目前正在播映的有三部，分别是即将结束的《终极蜘蛛侠》,以及《复仇者集结》和《银河护卫队》，而电视剧领域则有目前已经播出四季的《神盾局特工》，和在网络播放平台Netflix上逐渐布局的“捍卫者联盟”系列，目前已经播出了两季《夜魔侠》，一季《杰西卡·琼斯》和《卢克·凯奇》，今年则是《铁拳》和四位英雄集结的《捍卫者》联盟 ,以及《惩罚者》。

喔，上期新闻里提到的《大群》电视剧也算是漫威旗下的作品。







2017年漫威电影迎来了又一个高峰，今年有足足三部漫威电影上映，其中还有从索尼旗下回归的蜘蛛侠，要是你真的还不知道漫威，现在入教就是最好的时机啦！

## 本期推荐美漫

本栏目推荐的漫画会以目前已有汉化的漫画作为推荐的判定条件，所以各位在此栏目中看到的推荐漫画都是能够在网上找得到汉化或者是国内正式引进的漫画作品。











### ●DC

为了配合元旦和新年这一喜庆的时期，这次为大家推荐的便是 DC 在 12 月 14 日发售的节日刊物《DC 重生 节日特刊 1》。

这本漫画由 13 位编剧撰写，由 11 位画师执笔的 88 页特刊。页数十分厚道，当然价格和“体积”也十分“厚道”，别问我为什么这么清楚。值得一提的是这本节日特刊不仅仅是为了庆祝圣诞节，当中还有庆祝新年或者其他国家的一些节日的内容。

主线故事是无视各刊物的背景来进行的，讲述哈莉·奎茵主持 DC 各路知名英雄和反派汇聚一堂的节日晚会，在晚会的会场能看到自杀小队和正义联盟的成员们在同一屋檐下喝酒唱歌（没错，就是上期推荐栏目里开打的这两队人），还能看到闪电侠和无赖帮（闪电侠的反派集团）在一起唱歌，基本上处于一种“吐槽了的话你就输了”的喜庆氛围。

短篇故事则是讲述各方超级英雄如何度过节日：超人一家三口邀请蝙蝠侠父子共度圣诞，神奇女侠与康斯坦丁在圣诞节一起搜捕罪犯，闪电侠与无赖帮达成节日期间的停战协议并且由闪电侠帮圣诞老人在中城派发礼物，泰坦们一边追打反派一起迎新年，“新超人”孔克楠与中国超级英雄以及反派一起过冬至吃汤圆……最后这个真接地气不是吗？



### ●漫威

首推《神威惊奇队长》，讲述的是《内战Ⅱ》之后作为主要冲突者之一的惊奇队长卡萝尔·丹弗斯一边继续自己作为阿尔法战队宇宙空间站指挥官的生涯，一边需要逐渐面对内战事件对自己精神状态和人际关系产生的影响的故事。目前推出的算是半前传的第 0 卷，动作部分不多，但是有不少有趣的角色互动，还有短暂的回忆情节，甚至还为这次惊奇队长的个人连载剧情埋下了一个开端伏笔，值得关注。另外《星球大战 阿芙拉博士》也非常值得推荐——没错，现在《星战》和漫威都是迪士尼旗下品牌，所以有不少《星战》漫画是由漫威出的。这个连载好玩的地方在于在这本连载里阿芙拉博士某种程度上来说是一个黑暗版的韩索罗，身边跟着有黑色毛发的伍基人黑克尔桑坦感觉就是一个黑暗版的楚巴卡，一双杀人机器人伙伴三零和 BT-1 也简直就是黑化版的 C-3PO 和 R2-D2，非常有看点。






## 社交游戏《宝可梦》

大家好，欢迎继续来聊《精灵宝可梦》，这一期的话题是“社交”，相信大多数人看到这两个字都会想到《精灵宝可梦 GO》，那么我就从刚刚过去的 2016 年夏天《宝可梦 GO》带来的那场席卷全球的搜寻捕捉热潮说起吧。

## 引发社会现象的《精灵宝可梦GO》

2016 年 11 月，日本政府给《精灵宝可梦 GO》的运营商发出了对游戏进行开车时不能操作的整改要求，原因是日本自《宝可梦 GO》上架后，已经发生了很多起因为司机开车时玩该游戏而引发的交通事故。无独有偶，泰国也发布 10 条主干道禁玩《宝可梦 GO》的禁令、纽约出台禁止性犯罪者玩该游戏的禁令、芬兰军队该军营设为该游戏的禁区……


■《宝可梦GO》在其上架的各个国家和地区都引发了社会现象。



▲美国线上约会公司Project Fixup借着《宝可梦GO》的热潮推出的“PokeDates约会服务”，开通不到一个月便促成了上千对情侣。

各种禁令出台，足以说明《宝可梦 GO》的影响之大，事实上在《宝可梦 GO》在上线之后，都迅速占领该国家地区的手机应用下载排行榜的第一名，同时那些国家地区的室外大量出现了举着手机搜寻捕捉宝可梦的玩家们，这其中以年轻人为主力，不分白天夜晚，一同寻找并捕捉被游戏设置在身边的宝可梦，一旦有珍稀宝可梦出现，一大群人朝着一个地点狂奔的场面足以称得上奇观。原本社交困难的玩家在走出家门和大家一起捕捉宝可梦的过程中结交了大量朋友，单身的玩家们不少因为游戏走到一起成为情侣，甚至有专家认为此游戏最能帮助抑郁症患者。

制作《宝可梦 GO》的 Niantic 工作室赚得盆满钵盈，任天堂虽然只是授权并没拿到大头但也大大地发了一笔外财。距离初代引发的让整个日本乃至世界都为之轰动的 20 年后，《宝可梦》在更大众的智能手机平台上，引发了全世界范围的轰动与热议。

相比初代，《精灵宝可梦 GO》明显更加注重于社交性，尽管社交要素已经在今天游戏领域的被用烂，但《宝可梦 GO》仍然凭借“Pokemon”强大的品牌号召力以及强大广泛的谷歌定位系统，让大家童年时非常熟悉的宝可梦出现在自己生活的周围，由此，《宝可梦》再度引发社会现象，轰动世界。

# 初代《宝可梦》的社交主题电视广告

在前面提到的20年前《精灵宝可梦》引发整个日本社会的轰动是怎样的呢？几乎到处都能看到小孩子们低头玩GB，或者用联机线连接彼此的GB掌机交换对战。同样是在那时，日本政府针对越来越多的孩子们低头玩《红·绿》而忽略了过马路时来来往往的车流的问题，专门出台了相关的法规。可以说，初代的社交性在小玩家之间所引发的社会效应，并不亚于今天年轻玩家们的《宝可梦GO》，而厂商对社交性的重视，甚至体现在游戏发售前的电视广告中，右边便是对初代广告的图片解读。

笔者玩游戏的时间非常久，但也不敢肯定这是否是人类历史上第一部以社交为主题的游戏广告。但是在当时全都是以游戏内容为主题的广告中，这个广告绝对称得上另类。为什么拍摄这么一部与众不同的电视广告？现在早已不得知，也许是广告策划者敏感地认识到社交是该游戏的最大卖点，亦或是认为画面在当时完全无法吸引大众而剑走偏锋，总之，广告以几乎90%的内容来传达给所有观众的是：这款游戏的乐趣绝不仅仅是局限在游戏中，更在游戏之外。

而被视为《宝可梦》四大成功要素中，交换和对战都是基于联机功能的玩家间的游戏活动。《红/绿》的长卖热卖的直接原因，正来自于小学生们口耳相传的社交行为。



►天然呆女主角登场，拿着GB和联机线在公园里找联机对象。



▲很多人似乎都不了解。宝可梦开始乱入。





◄越来越多的人开始联机，小学生与大哥哥、老外与艺伎……

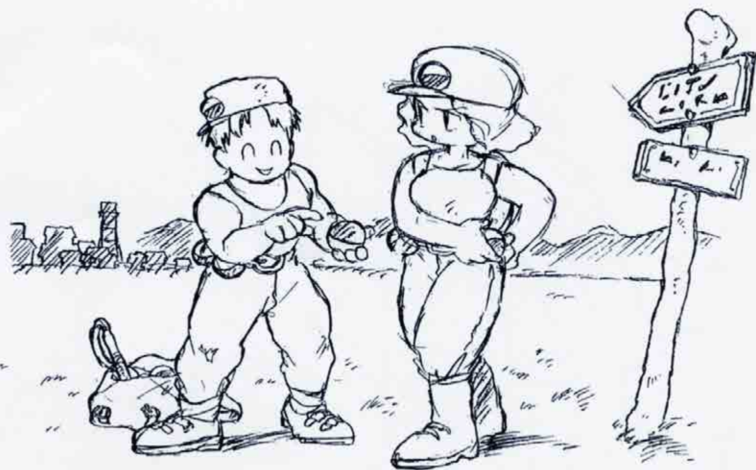



►终于出现了游戏画面。




►大家都开始联机了，连顽固的老大爷也被女主角感化了。

# 28年前，阿斯伯格综合征青年的社交创意




■初代游戏企划案中的插图，男训练家提出交换意愿被拒绝。在游戏策划之初，交换就已经是游戏内外非常重要的社交行为了。

很显然，《精灵宝可梦 红/绿》强调的社交性，使得该游戏在面向小学生群体的精准定位的同时，更通过小孩子之间喜欢互动喜欢通过玩乐结交新朋友的社交行为，实现了《红/绿》从20万到200万到火遍全球成为怪物级游戏的一步步升级进化。而如此强的社交性，在游戏策划之初，便被想到了。

1989年对于《宝可梦》初代的制作人、也就是《宝可梦》生父田尻智来说，发生了两件大事，一件是其成立的Game Freak工作室后在该年发售了首款游戏《Quinty》并赚得了第一桶金，第二件大事就是Gameboy发售。虽然6年后《宝可梦》上市时GB已是老态尽显，但1989年刚诞生时是谁也没法忽视的新势力，其游戏表现超越了以往任何一部掌机。GB的首发游戏中有《俄罗斯方块》护航，之后更有一系列游戏跟进，其中就包括有Square的RPG《魔界塔士 Sa·Ga》——这两款游戏对田尻智的触动非常大，前者让田尻智认识到GB通过联机线交换数据的可能，后者则让他见识到了GB上也可以有如此高水平表现的RPG。于是，结合童年捉虫的经历以及交换洋画片、摇扭蛋所带来的惊喜，田尻智构思出了《宝可梦》的雏形，

# 从线下到网络：宝可梦玩家的通信社交进化史

初代《宝可梦》凭借其出众的社交性，在口耳相传中成就了一段传奇，而在此之后的 10 年，玩家们都沉浸于和周围小伙伴一起交换对战的乐趣中，但也有很多玩家身边并没有同样爱好的人，只能买两个版本，孤独地享受游戏的交换乐趣。直到 2006 年系列 10 周年之际，第四代《钻石 / 珍珠》发售，玩家们的游戏社交范围终于不再局限于周围，更通过 Wi-Fi 网络延伸到了全世界——当然，这种说法只是一种理想状态，事实上，玩家们突破地域限制后，更多的玩伴是来自于社交网站和论坛社区等网络平台，很多人都是在网上交流许久，甚至通过虚拟对战平台等方式更早地和其他玩家实现了对战切磋。第四代的官方网络功能，当然得益于 NDS 主机支持了 Wi-Fi，除了是网上比较熟悉的玩家（比如长期混同一论坛），即使是完全不认识的玩家，也可能在 GTS（全球交换平台）与任何不相识的玩家达成交换。



▶《钻石 / 珍珠》是系列首部对应网络功能的正统作品。

从第四世代开始，《宝可梦》就致力于强化陌生玩家之间的交换和对战，除了一直保留至今的 GTS，第五世代新增的口袋妖怪全球链接（PGL）以网页的形式真正让全世界所有玩家可以在游戏中彼此交流。C 齿轮功能的高端连接、擦身调查都是线下通信功能，其中高端连接不仅可以让玩家间互助，更可以改变游戏中某些位置的 NPC；擦身调查则是让擦肩而过的两名玩家互动感应，加强了线下玩家、尤其是陌生玩家之间的互动，这个设定后来成为了 3DS 主机的一大重要功能——擦肩通信。

第六世代《X/Y》中，通信功能再度进化为玩家搜索系统（PSS），除了保留之前作品一些特色的通信功能，随机与全世界玩家交换的奇迹交换再度成为新世代的热门话题。第七世代的《太阳 / 月亮》虽然通信功能没有什么进化，但圆庆广场丰富的交流和游戏，绝对称得上是一大亮点，无论是与线下的小伙伴，还是其他网络上随机到访的陌生玩家，都可以藉此进行竞争合作，彼此交流兴趣爱好的同时，还可以交换对战，这种“大家一起玩”的广场形式其实早在第四世代的资料篇《白金》中就曾出现，但《太阳 / 月亮》把这种玩法发扬光大到极致，以至于很多人进了广场就陷入不能自拔甚至影响游戏进度。可以说，无论哪一作《宝可梦》，基于通信的社交都是该系列的一大重头。


▲《太阳/月亮》的预告片，再度以社交为主题。

俗话说：独乐乐不如众乐乐。也许你在生活中是个平凡人，到了网上也依然是个小透明，但在《宝可梦》的世界中，你始终是第一主角，当你用交换、对战以及其他通信内容打开与其他玩家社交的大门，你也不再孤单，胜负只是一个结果，重要的是，你已经融入到了《宝可梦》玩家们的社交大家庭中来了。

在田尻智带到任天堂企划书中，他以非常特别的方式介绍了这款游戏，以《一个近未来的故事（假想）》做标题，讲述小学生主角和小伙伴们都在玩这款名为《胶囊怪兽》（游戏最初策划时的名字）的游戏时，沟通和交换怪兽的过程，不仅如此，还在电车上与同样玩这款游戏的其他学校的陌生玩家因为交换怪兽而相识。可以说，《宝可梦》尚在构思阶段，便是这样一款以社交来扩大游戏乐趣的游戏。当时，游戏界尚没有社交游戏的概念。

说到这里，你会觉得田尻智是个天生社交高手吗？并不是，从上期我们介绍田尻智的童年就可以看出，此人严重不合群，同样都是抓虫子，其他孩子们的乐趣是用自己与他人捉来的虫子斗出个胜负，而田尻智则更乐于观察虫子们的生态，和同龄孩子们的共同语言可想而知。即便如此，他也希望和其他孩子们交流，但关注点不同，这些都使他的交流难上加难，只有在别人问及他的时候，他才有机会滔滔不绝地讲述自己的观察成果。他的童年始终处在喜欢独处又渴望与人交流，却大多时不合群的纠结状态。他带着这个状态升到中学，进入街机厅成为了高手，而此时，他分享心得的方式也是撰写攻略本《Game Freak》，而非直接和其他街机厅里的玩家交流。

总之，田尻智极不善于与人交往，在其传记《田尻智：创造精灵宝可梦的男人》一书中，更提到他天生就是阿斯伯格综合征的患者，这种病症的显著特点就是社交和非语言交流十分困难（是否是自闭症的一种尚有争论）。还好，他自己撰写发行的攻略本《Game Freak》让他结识了很多同是街机厅的高手，也结识了主持电视游戏节目的石原恒和，这些人都成为后来的 Game Freak 工作室的成立以及《宝可梦》诞生的重要人物。不过即使在《宝可梦》获得成功后，已经走上人生巅峰的田尻智依然饱受病症的困扰，据说为了缓解病痛他甚至多次服用迷药以至于多次被送医院抢救……

病症的困扰严重影响了他的工作，以至于到系列第三代的《红宝石 / 蓝宝石》开发时，他已经不再担任主创。此间亦有“田尻智被《宝可梦》动画制作方煽动欲脱离任天堂独自掌控《宝可梦》品牌、最终被任天堂成功化解，而田尻智就此退居幕后”的坊间传言，但并没有任何官方证实和记载。

不管怎么说，饱受阿斯伯格综合征折磨的田尻智，在其事业达到人生巅峰时，其黑眼圈的憔悴形象也给人留下了深刻的印象，即便淡出，这个系列依然在社交路线上坚定地走下去，并成为游戏业界长期成功的典范。很难想象，这么一款从策划阶段便强调社交的游戏，是出自一名天生的阿斯伯格综合征患者，也许正是田尻智对自身社交先天不足的苦恼，所以才寄希望于游戏来进一步方便游戏玩家间的社交吧。


▲拥有天才创意的《宝可梦》之父田尻智，一直饱受阿斯伯格综合征的困扰。

# 空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：初心者　原文：柳田理科雄（日）　编译：三栖人—极品废车

**日本动画中经常会出现震撼大地的巨型作战单位，如果他们全力奔跑的话，难道不会给城市带来巨大的破坏吗？相信很多人都曾经想过这个问题。庵野秀明导演的《福音战士新剧场版：破》和《新·哥斯拉》刚好都有类似的情景演出。那么这期我们就来研究一下前者里面出现的初号机全力疾走场面吧。**



## 让EVA初号机全力疾走，要付出多少代价？

从宇宙空间而来的第八使徒——《福音战士新剧场版：破》的空天使“萨哈魁尔”，拥有强度足以扭曲光线的 AT 力场，威力绝大的航空 NN 爆雷在它面前毫无效果。它企图以自身的全部重量加上 AT 力场坠落地面。如果命中的话，整个第三新东京市将会瞬间蒸发，地面将被炸成巨大的弹坑，深度直达中央教条。



在碇司令不在现场的情况下，葛城美里作为现场最高负责人，疏散了半径 120km 内的市民，并制定了极其冒险的作战计划：将三台 EVA 分散布置在预测的撞击范围内，向不断修正的预测撞击地点全力冲刺。在使徒落地之前，EVA 要抵达撞击点，以同样张开了 AT 力场的双手直接接住坠落而来的使徒本体。顺带一提，决定三台 EVA 的初期配置地点的依据 居然是“女人的直觉”。要是碇司令亲临现场指挥作战的话，人类多半就是呜呼哀哉完蛋大吉。碇司令这趟差真是出得幸甚至哉。阿门。



那么，巨大的 EVA 在城市里这样跑来跑去的话，到底会发生什么事情呢？接下来我们就拿表现最为豪快的初号机为例来说明一下吧。

## 超音速飞奔的初号机

首先，我们试着从电影画面中估算一下初号机的奔跑速度。

将电影逐帧慢放一下，可以数出从初号机抬起右脚之后的第 13 帧，右脚又回到了同样的位置。动画电影的帧率是每秒 30 帧，可得出初号机的步频为每 2 步 0.43 秒，等于每秒 4.6 步。现实中跑得最快的人类尤塞恩·博尔特所保持的世界纪录为百米 9 秒 58，平均步频为每秒 4.5 步，与我们估算出来的结果非常接近。也就是说，可以将初号机的奔跑姿势近似于博尔特的等比例放大。身高 196cm 的博尔特全速奔跑时每步的跨度达到 275cm，为身高的 1.4 倍。那么身高 40m 的初号机以同样的姿势奔跑时，每步的跨度可以达到 56m。将这个数字乘以每秒 4.6 步，可以得出初号机的奔跑速度为秒速 260m。相当于时速 930km，0.76 马赫。作为参考，普通的喷气式客机的巡航速度约为时速 850km，也就是说初号机在地面能跑得比飞机都快。



这还不算完，在起跑仅 40 秒后，空天使变形并再次加速，在零号机与二号机距离过远难以赶上的情况下，初号机进一步提速奔跑，两步之间的间隔减少到仅有 8 帧。这样一来时速高达 1500km = 1.2 马赫。已经突破了音速！

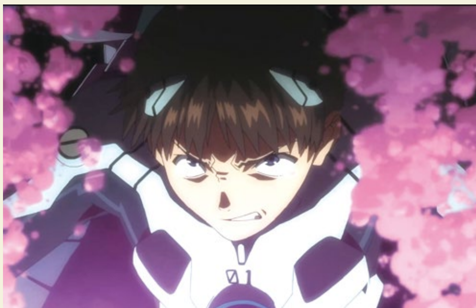
在电影中，我们也能够看到初号机的下半身出现了突破音障时产生的激波环，停放在远处的数十台小汽车如同纸糊玩具一样被冲击波掀翻吹飞了。因此这里的演出，与我们的计算结果也基本相符。

## 紫色巨人还没使出全力！

然而三台 EVA 本来的任务目标并不是跑步，而是要赶在空天使落地之前接住它。这个听起来非常有勇无谋的作战方法，到底需要多大的力量才能成功呢？

在美里的作战计划中，疏散了半径 120km 内的市民。所以我们暂且认为，如果任务失败，空天使成功坠地而引发的爆炸威力能够将这个范围内的东西彻底摧毁，其爆炸能量相当于比基尼岛核试验的 220 倍。初号机要以双手发出的 AT 力场把这种等级的玩意儿接下来，所需要的力量大约为 1400 兆 t，可以举起 1400 个富士山。同样，初号机的双腿也必须发出 AT 力场来支撑自己，以免被 1400 个富士山的重量直接压进地里。

如果说初号机能将这样的力量发挥出来，并且全都用到奔跑上的话，那显然还能够达到更快的速度。假设


▲碇真嗣：“给我0.62秒，我可以绕地球一圈！”

百米 9 秒 58 的博尔特的身体素质可以举起 100kg 的杠铃，那举重能力达到 1400 兆 t 的初号机的理论最高时速为 18 万 9 千马赫！ 0.62 秒可以绕地球一圈！

要是初号机真的以这种速度跑起来，每一步的破坏范围可以达到 320km。到时候就该轮到空天使抱着脑袋思考自己的存在价值这种终极哲学命题了。身为主角果然要学会韬光隐晦，时刻提醒自己不能过度暴露真正实力才是王道啊。

话说在这一段情节中还有另一样东西非常有意思，那就是美里下令展开的紧急跑道。

“紧急增设路线！从 605 到 675 ！”、“接下来是从 1072 到 1078 ！”一声令下之后大量的矩形钢板升起，铺成一条倾角约 45°的倾斜弯道，供飞奔的初号机在尽量少减速的情况下转向。从美里下令到钢板升起铺成轨道仅用了数秒时间，第三新东京市的指挥之顺畅简直令人佩服到五体投地。

这里的问题是组成跑道的钢板的面积与数量。从电影画面上我们可以看出钢板的尺寸非常巨大，目测长度约为初号机身高的十倍，而宽度大约是长度的四分之一，算下来单片钢板的面积达到 4 万 $m^2$，两片就抵得上一个鸟巢体育场。上面明确标示着“Multipurpose Adjustable Blast Shield Structure”的字样，意为“多用途可调节防爆装甲护盾系统”，并且每一片都有各自的独立编号。换句话说，这是为了战斗而专设的防御用装甲板。从美里的命令来看，这种东西在第三新东京市至少有一千多片，总面积超过 40$km^2$！要知道整个第三新东京市的面积仅有 92.82$km^2$！（注 1）光是铺设这种装甲板就占掉了全城将近一半的面积，再加上各种兵装大楼、固定火力点、EVA 射出口等作战设备，用于普通生产生活的建筑用地想必是少得可怜吧。



▲装甲板上的标示与编号。


▲装甲板与初号机的尺寸对比。从装甲板与地面之间的连接方式可以看出，这一类装甲板是平时平放、用时升起，而非收纳在地下。

不过话又说回来了，作为一座对抗使徒的要塞都市，建设思路肯定是装甲惟恐不厚，枪炮惟恐不多。好比刚才提到的装甲板，若是按平均厚度 1m 来算的话，单片的重量约为 31 万吨，光是全城一千多片装甲板的用钢量就已经超过 3 亿 1 千万吨，相当于 2015 年现实世界钢产量的 20%。更不必说还有 EVA 这种天文数字等级预算的烧钱无底洞存在。跟这些不惜成本的投入比起来，在第三新东京市，土地资源反而是最不值钱的东西了吧。

注 1 ：在公开的各种设定资料集中，并没有明确记载第三新东京市的面积，此处使用了第三新东京市的设定所在地，现实中的神奈川县箱根市的面积进行计算。

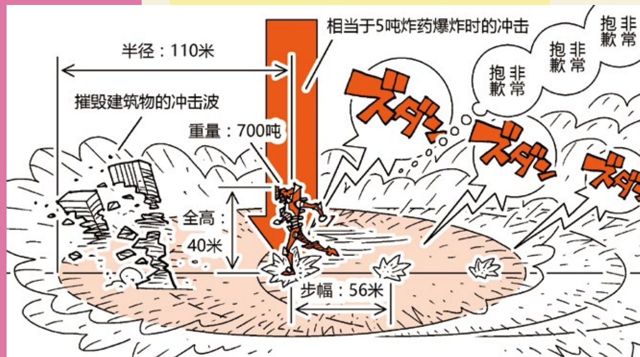
## 第三新东京市民众大遭殃！

根据设定，初号机的体重为 700 吨，相当于一列 16 节车厢编成的新干线。相信曾经在铁路附近居住过的人都感受过，每当火车开过时发出的炸脑一般的噪音。新干线还只是在轨道上转动车轮平移前进，我们的初号机可是用两条腿咚哐咚哐在市区跑来跑去啊，而且速度还是新干线的 6 倍。这么一来，对周围无辜市民的伤害，那可就大了去了。



人类在全速奔跑的时候，对地面每次蹬腿，都相当于从自己身高的高度跳下来的冲击力，并且这种冲击力与速度的平方成正比。换算成初号机的情况，每一步的冲击力相当于 5 吨 TNT 炸药的爆炸威力！其中一部分的冲击能量会以破坏地面的形式消耗掉，剩余的大半会转化成热能。假定转化成热能的能量比例为全部的一半，则初号机每踏出一步，产生的爆轰波能量可以将半径 110m 范围内所有建筑物化为齑粉！由于初号机奔跑的步幅只有 56m，所以受到爆轰波影响的区域会彼此重合，沿着初号机跑过的路线，连成一条宽度为 220m 的不毛之地。这看起来实在不像是正义的泛用人型决战兵器该干的事啊。

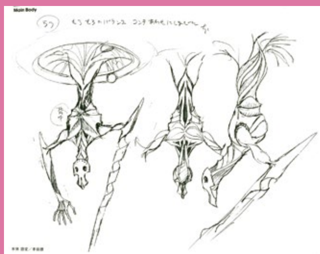
不过万幸的是，空天使被二号机刺穿核心歼灭之后，形体崩溃而爆发出的大量血液流向市区造成了大海啸。想必初号机跑出来的焦土跑道也被全部冲得一干二净，就算有些边角碎料剩下也可以推到使徒头上，NERV 和 EVA 的救世主形象依然光辉如旧，善哉。

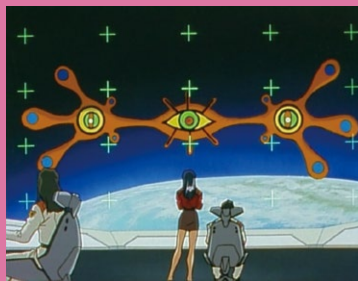



## 空想豆知识 萨哈魁尔

在 TV 版中为第 10 使徒，新剧场版则是第 8 使徒。名字来源于犹太教和基督教传承的掌管天空的天使“萨哈魁尔”（Sahaquiel），语义为“神的创造力”，是《以诺三书》的七大天使之一。


◀在卫星轨道时的第一形态，因为AT力场过强而扭曲了光线，呈现为一个有许多白色眼睛游走于其上的黑色球体。


▲被接住后露出的人型本体，刺穿了初号机的双手。


▲TV版的第10使徒，进入大气层后展开为第二形态的新剧场版萨哈魁尔与之外形相似。

寻找失落的珍宝 唤醒沉睡的记忆

《生化危机7》即将发售，游戏以“回归恐怖原点”为口号重新强调起生存恐怖的玩法，而第一人称视角的巨大转变也令其饱受质疑。这次的“岁月拼盘”就来回顾一款年代十分久远的老游戏，它并不算出名，但却是《生化危机》的最初原点，两者之间有着千丝万缕的联系。

# 《生化危机》的真正原点，生存恐怖的最初形态——《甜蜜之家》

## 原作电影

《甜蜜之家》（Sweet Home）是1989年1月21日于日本上映的恐怖电影，由黑泽清执导并负责剧本，伊丹十三担任制作总指挥。故事讲述一个节目摄制组前往已故画家间宫一郎的废弃公馆，试图找寻并修复间宫先生遗留的壁画作品，并将过程拍摄成纪录片。不料一行五人在公馆中接连遭遇诡异恐怖的事件，摄影师和女记者相继殒命。原来当年间宫一郎的夫人因为疏忽，不慎将误入焚烧炉玩耍的孩子烧死，不堪丧子之痛的她随后精神发生异常。为了给死去的孩子送去玩伴，间宫夫人不断将附近的小孩诱拐到公馆内杀害，最后自己也跳入焚烧炉惨死。为了镇压此事件中的牺牲者和间宫夫人的亡灵，人们在公馆边建起一座供奉塔。当摄制组一行人到来时，摄影师的无心之举破坏了供奉塔，导致间宫夫人的恶灵复苏并开始作祟。在经历九死一生后，幸存者们成功解除了间宫夫人的痛苦并助其亡灵升天，公馆也在从怨念的束缚中解放出来后缓缓崩塌……

在电影上映后，东宝公司发行了录影带和LD碟片，但此举遭到了导演黑泽清的控诉，他将东宝公司和伊丹十三一同告上法庭。官司的焦点是发行录像带是否要给予导演追加报酬，以及电影在电视上放映时是否侵害了导演的著作者人权等。在这些问题上，黑泽是必然败诉的。虽然法庭判决认可了伊丹一方录像带化的做法，但本片也受此影响就此绝版，之后没有推出过DVD。



▲FC版游戏包装，采用了原作电影的海报作为封面。



本片的化妆师是负责过《驱魔人》等经典恐怖片的迪克·史密斯，他曾凭借《莫扎特传》荣获1985年奥斯卡奖，这位传奇大师的加盟也成为《甜蜜之家》的一大宣传热点。


▲伊丹十三在片中饰演了一名重要角色——山村健一，迪克·史密斯正在为他化妆。

## 藤原得郎

《甜蜜之家》的游戏由Capcom负责开发，类型则采用了当时卡社旗下作品中并不多见的RPG，于1989年12月15日登陆FC平台。在介绍游戏之前，不得不先谈及一位关键人物——藤原得郎。出生于1961年的藤原得郎在1982年毕业后就进入了Konami，参与街机游戏的开发。次年他与冈本吉起等人一同辞职，加入Capcom，此后为卡社开发了《战场之狼》、《魔界村》等大热门游戏。1996年，藤原得郎从Capcom离职，创立了自己的公司Whoopee Camp。2005年，他又重新回到了Capcom的怀抱，亲手为PSP打造了《极魔界村》。


▲藤原得郎与三上真司，“严师”出“高徒”。

相比Cacpom当年力捧的一大批制作人，藤原得郎对于国内玩家而言算不上出名，在游戏的Staff表中他也经常以“F教授（Professor F）”、“亚瑟王（Arthur King）”等假名出现。《甜蜜之家》就是藤原以导演身分开发的作品之一，而日后大红大紫的《生化危机》的企划草案，最初也是由他提出的。三上真司曾在2001年的一次访谈中这样评价过藤原得郎：“对我而言他是一位严师，甚至有些恐怖。我仍然无法与之相比，对他也只有五体投地般的敬佩。他有一种与众不同的气场，虽然既不高大也不强壮，甚至连说话声调都不高，但是却着实有些吓人。我从他身上学到了很多，其中最重要的就是‘在限制中自由地创作’。”

TIPS

在2009年的一次访谈中，藤原得郎亲口讲述了《生化危机》开发时的一件轶事——当藤原问三上“讨厌恐怖的东西吗？”得到的是肯定的答案时，他就决定让这个年轻人去开发《生化》初代了。因为藤原认为，不知道害怕、不明白何为恐怖的人，是做不好恐怖游戏的。

## 改编游戏

《甜蜜之家》并不是一般意义上的电影改编，而是有了推出游戏版的创意后，游戏开发与电影制作同时进行的。由于黑泽清直言“游戏不遵循原作也没关系”，因此藤原得郎才放手尝试，如何把电影中的元素自然地引入游戏成为了开发时考虑的重点。游戏版的剧情在原作剧本的基础上加以改编——摄制组刚刚踏入废弃的间宫公馆，大门就自动关闭，天花板坍塌后形成的废墟挡住了一行人的退路。随后间宫夫人的鬼魂出现，充满怨恨地诅咒众人无法离开此地，而玩家的目的就是从这座公馆中逃出去。相信读者们已经发现，《生化》初代的情节与其略有几分相似，其实“《生化》系列”从本作中传承的元素还远远不仅于此。

TIPS

在开启上锁的大门时，《甜蜜之家》会给出门缓缓开启的特写镜头，将角色们对门后未知环境的不安传达给玩家。到了《生化危机》中，原本为了掩饰读盘时间的开门动画更是成为了系列的一大经典要素。在《生化危机 HD 重制版》发售时，Capcom 官方甚至做了一段开启 266 道门的特典影像，而最新作《生化 7》也将以第一人称再现开门时特有的恐怖氛围。





▲《甜蜜之家》与《生化危机7》的门，跨越28年的传承。

## 角色差异

游戏中玩家能够控制摄制组的 5 人，组成最多 3 人的小队行动。每名角色各有一个独特的道具：早川秋子持有的药箱能帮同伴解除异常状态；田口亮的摄影机可以拍摄壁画发现隐藏的文字线索；明日香的吸尘器用于清除地面上的玻璃碎片、壁画上的灰尘；星野和夫的打火机可以烧毁绳索等可燃物；星野惠美持有的万能钥匙则用于开启部分上锁的房门。这些道具基本都来源于电影原作，而通过专属道具体现角色差异的特色也被延续到了《生化》中，比如初代中只有吉尔能得到开锁器，《生化 2》的里昂自带打火机、克莱尔持有开锁器，而《生化 0》中瑞贝卡随身携带的药箱，也与早川秋子的有些类似。

《甜蜜之家》作为 RPG，每名角色除了装备一种武器和一种专属道具外，还能携带两种普通道具。道具一旦携带就无法丢弃，只能与场景中的其他道具交换或转交给同伴，这样一来对于道具栏的管理就尤为重要。如果有角色死亡，玩家可以在特定地点找到替代他们专属道具的物品，不过道具栏位和攻击输出点的减少都会令攻关难度进一步提升。众所周知道具管理同样是大部分《生化》作品在快速通关时的一大关键，尤其《逃出生天》分支系列，各角色除了有专属物品外，随身道具也是只能交换，无法像《生化 0》那样随地丢弃 这也与《甜蜜之家》的设定更为接近。

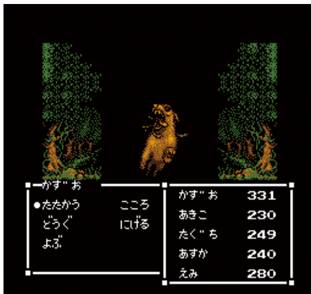


▲游戏中的角色形象，左起依次为：星野和夫、星野惠美、早川秋子、明日香、田口亮。

## 探索与战斗

虽然游戏的场景只有一所公馆，但并不是所有的区域在初期都能通行，玩家必须解开谜题，获得关键道具，才能开启上锁的门、破坏挡路的障碍，从而探索更为广阔的区域，有时候也免不了要返回之前的场景，这种流程推进形式同样是老式《生化》的惯用节奏。游戏中的谜题线索以及攻关窍门都隐藏在各种文件中，诸如用摄像机拍摄壁画后浮现出的文字，其他人在墙上书写的血书、留下的字条等等。这些文字会提示玩家道具在哪里得到，如何击败强敌等等。不仅如此，壁画隐藏的文字还记载了间宫一家的事件始末，场景中散落的字条则是其他来到这间公馆但不幸遇难的人所留下的。玩家亲眼目睹的角色经历为明线，文件中记载的故事则为暗线，两条线共同构成游戏剧情的记述方式同样被“《生化》系列”传承下来并沿用至今。

RPG 类型的本作超前地采用了踩地雷式和可见式两种遇敌方式，指令式的战斗系统也有不少亮点。角色和武器的攻击力都分为对生物和对灵体两种，对不同类型的敌人造成的伤害各异。电影中用来对抗怨灵的“心之力”则被设置为类似 MP 的数值，在战斗中使用能对敌人造成重创或是救出被困同伴，平时的解谜和突发事件中也可以发挥关键作用。除此之外，部分道具在战斗中使用也能收到奇效，比如蝙蝠型敌人怕光，虫类敌人怕火等。后来的《生化》作品中同样有用打火机驱赶蝙蝠，用火焰系武器克制变异植物的设定。




◀战斗中遭遇狂犬，颇有几分“丧尸犬”的既视感。

TIPS

在移动中有时会遭遇突发事件，诸如吊灯突然坠落、雕像突然倒塌等，需要玩家快速做出反应，选择一个方向闪躲或趴下，选择不当或太慢都会受到伤害，这可以看作是 QTE 的雏形。



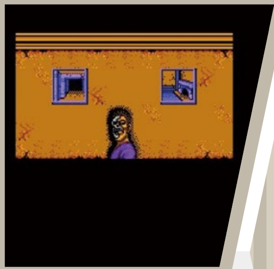

## 恐怖元素

在 FC 有限的机能下，本作最大限度地呈现出了同时代游戏中少有的恐怖感。这种恐怖一方面来自于极富冲击力的画面，在战斗或调查场景时，游戏都会以特写画面来表现，还能说话的森森白骨、断了半截却仍在爬动的尸体以及最终 BOSS 间宫夫人的狰狞面孔，都让人不禁倒吸一口冷气。另一方面，不断出现的敌人和有限的回复道具也在无形中给玩家施加了巨大的压力，游戏中并没有其他 RPG 那样睡觉回血的设定，玩家所能够依赖的回复道具只有数量有限的“药瓶”。本作虽然可以随时存档，但只提供了一个存档位置，而且同伴死亡后就无法复活，一旦发生严重失误很可能导致卡关，最后的结果只有删档重来。这也奠定了后来生存恐怖类游戏的基调——恐怖感不仅仅来源于画面和音效，更重要体现在紧缺的物资和紧张的战斗。根据游戏最后从公馆中逃出生天的人数，结局也会有所不同，共有 5 种 Ending 画面。以存活人数来决定结局的设定同样延续到了《生化》初代中，后续作品包括《生化 3》、《暗黑历代记》、《生化 重制版》、《启示录 2》等都有这样多结局的设计。

TIPS

在 5 人全员生存的结局画面中，有一个背对镜头的“人”，突然转身后只有半张人脸。根据藤原得郎所说，这一幕正是经典的“丧尸回眸”的灵感来源。他非常喜欢这一场景，因此《生化》初代中那段画面特地采用了 CG 的方式呈现，视觉冲击力与《甜蜜之家》不可同日而语。





## 结语

如果藤原得郎不是在《生化》初代发售前离开 Capcom，他可能会为更多的玩家所熟知 如果《甜蜜之家》不是因为原版电影的官司风波，也可能会有远超现在的知名度。对于喜欢《生化》的玩家而言，有理由知道并记住这两个名字，毕竟没有他们，也就没有后来《生化危机》20 年的宏伟历程。

●传播游戏理论●关注游戏现象●改善游戏心态●倾述游戏烦恼



各位亲爱的读者大人们，小编余烬给各位拜年啦，祝各位鸡年大吉！

虽然上一期“玩由心生”最后预告的这期问题是“游戏玩了一万小时 能成为游戏大师吗？”。但春节合刊嘛，终归还是要来点惊喜，所以本期我准备了一个对于合刊对于我都相当重要的问题。至于为什么说这一个问题在本期很重要，从头读到尾你就知道啦！

另外，最近 UCG 的上市贴和读者调查都是我在执笔并收集大家的各种意见，所以请大胆地在这些帖子的评论中发出你的声音，你们对于 UCG 看法和建议真的很关键。当然 我其实更想知道你们对于“玩由心生”这档栏目有什么看法和建议。欢迎各位通过私信百度账号“UCG 余烬”与我进行交流。

# 玩由心生 GAME PSYCH



主持人·余烬

版面设计 雷普利

插画绘制 西达cida



## 番外问：是谁创造了经典的战法牧系统？ QUESTION

“战士，快去拉怪，注意龙头拉向外侧。”
“法爷，放火球拼命的输出啊，不要留情！”
“牧师，快奶我，要死啦！”

相信但凡有一些 MMORPG 经验的玩家，一定对这些话语相当亲切。战士、法师、牧师组成的职业铁三角无论是在网络游戏还是单机游戏中都相当常见。而如今我们挂在口边的“战法牧”其实已经不仅仅单纯指“战士”、“法师”、“牧师”这三种职业，它已经泛化为了“负责拉怪抗伤害的坦克角色”、“负责进行输出的伤害角色”、“负责治疗的恢复角色”。虽然近年来也有不少游戏尝试着跳出该框架自成一派，但都不够战法牧深入人心。这不仅让我们感慨，是怎样一个厉害的家伙才能设计出这样经典的系统啊？

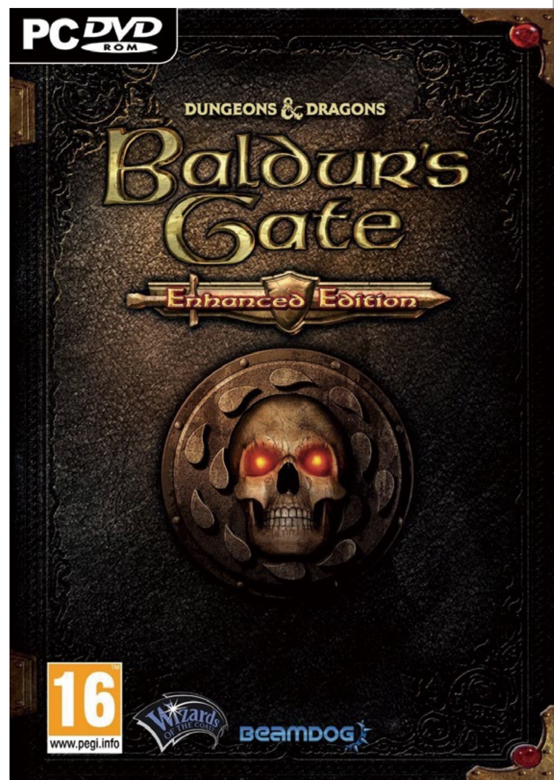
## 玩由心生 GAME PSYCH 你们可曾玩过《魔兽世界》？

暴雪爸爸首先跳出来，举着它的金字招牌大喊“你们可曾玩过《魔兽世界》?”确实，一提到战法牧，不少玩家首先想到的会是《魔兽世界》中随机地下城的职能分工。每天上线打开地下城查找器，从“坦克”、“输出”、“治疗”三个图标中勾选出自己准备担当的职能，再找个随机地下城开排，这成了大多数《魔兽世界》玩家的日常。而在世界聊天频道里看到“XX 地下城开组 来 T 来奶 DPS 勿扰”则成为了另一种日常。《魔兽世界》的“从未被超越，一直被模仿”使得副本中战法牧的分工也成为了之后不少网游模仿的对象。可以说，确实是《魔兽世界》将这种经典的职能分工发扬光大更深入人心，但在这之前，其实已经有不少游戏有着这种职能分工。比如比《魔兽世界》更早出现的另一款经典 MMORPG《无尽的任务》( Ever Quest )。




《魔兽世界》和《无尽的任务》都是 21 世纪刚出头的作品，与整个 RPG 游戏的历史相比它们还是太年轻。在 1998 年推出的《博德之门》中，虽然队友的职业都是固定的，但玩家可以自定义主人公的职业，游戏提供了 8 种可选职业，除了战士、法师、牧师外，还有盗贼、游侠、德鲁伊等，且玩家可以身兼数职。“《上古卷轴》系列”一向没有明确的职业划分，1994 推出的初代中有着战士、法师、盗贼三个职业方向共十八个职业，在后续作品中对职业间的区别进一步模糊。更为古老的《魔法门》第一作就有着骑士、牧师、弓箭手、圣武士、术士和匪徒六种职业。同样古老的《巫术》除了战法牧外还有着盗贼，并且还有四种进阶职业。纵观这些古典的欧美 RPG，我们其实很难看见单纯的战法牧三种职业 ,或者坦克、输出、治疗三种职能，它们总是会提供更多的职业或者职能给玩家们选择。

不得不承认的是，战法牧铁三角的兴起确实和 MMORPG 的流行密不可分，三种不同的职能可以提供三种完全不同的玩法，并且也会迫使玩家与玩家之间进行合作，这与多人游戏的设计初衷相符合。从这些古典的欧美 RPG 中我们能够看出，真正经典的其实不是战法牧铁三角，而是职业系统本身。所以，为了完全解答“是谁创造了经典的战法牧系统？”，我们应该去进一步探寻“是谁创造了游戏中的职业系统？”。




■《博德之门》在2012年还推出过增强版，有兴趣的玩家可千万不要错过了。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH

## 你们可曾参加过跑团？

《龙与地下城》又跳出来了，举着它已经没有了金字的招牌大喊"你们可曾参加过跑团？"。这种（在一般常人看起来是靠玩家的中二脑洞在一个没有实体的想象世界中进行着羞耻度极高的掷骰子行为的）桌上角色扮演类游戏，在当年那个电脑还不够普及的年代里，在美国年轻人群中红极一时。就跟如今的大学里盛行《英雄联盟》一样，当年美国大学里几乎所有人都是这款桌游里的战士或法师，说不定还是拯救了某个国家或大陆的传奇英雄人物。直到现在跟不少美国人谈及"角色扮演"，他们首先想到的都是桌游《龙与地下城》（D&D）。说它是曾经的金字招牌，那真是一点都不为过。

在游玩 D&D 的一开始，当然是需要创建（开脑洞）自己的角色啦，自然是需要给角色设定一种职业。后来电子游戏角色扮演中常见的职业几乎都能在 D&D 中找到原型，比如战士、法师、牧师、德鲁伊、盗贼、术士等等。这些职业在职能上除了被分为坦克、输出、治疗外，还有控场。虽然现在我们找到了如今角色扮演类游戏的起源《龙与地下城》，但这款桌上角色扮演类游戏中依然还是有职业系统，追根溯源需要继续。

1960 年，后来的角色扮演之父加里·吉盖克斯（Gary Gygax）创建了一个与桌面战旗游戏（wargame）有关了俱乐部。桌面战旗游戏是一种通过各种模型与地图来模拟军事行动与冲突的桌面游戏。其中的每一种模型代表的正是军事战争中的一种兵种或一个部队。打小就沉迷于各种幻想故事的吉盖克斯并没有局限于桌面战旗游戏上，他从 1973 年便开始与他的两位好友一起将幻想中的许多元素加入到桌面战旗游戏中，其中由英国作家 J.R.R. 托尔金所著的长篇小说《魔戒》对他们影响颇深。在他们的奇思妙想之下，战场上的导弹与子弹变为了奇幻世界中的火球与闪电，战火纷飞的战场变为了充满龙与精灵的奇幻大陆，而最重要的那些模型所代表的兵种或部队，则让它们都缩小范围变为不同职业的具体角色。这种让每个模型从代表群体到代表个体的变化，既与《魔戒》小说中专注于个人英雄故事的描写有关，也能使游玩者更加身临其境并投入其中 这也赋予了游戏更强烈的"角色扮演"的感觉。从《龙与地下城》的诞生我们可以看出，职业系统是根植于军事中的兵种，脱胎于托尔金的小说。说到底啊，战争才是万恶之源更是万游之母！



■几颗骰子，几个模型，一个全新的奇幻世界在此诞生。



■加里•吉盖克斯于2008年去世，这是他2007年的照片。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH

## 是谁创造了军事战争中的不同兵种？

对于"是谁创造了经典的战法牧系统？"这一问题，似乎我们已经快从军事战争中找到了答案。但又有更深入的问题出现"又是谁创造了军事战争中的不同兵种？"对于这样一个复杂而庞大的问题，军事学家、史学家、政治家、管理学家都会给出不同的答案，对于他们的回答……我当然是不知道的！毕竟术业有专攻嘛，欢迎各位正在看这段文字的各种学家们给 UCG 投稿回答。既然"玩由心生"是一档专注于从心理学的角度来解读游戏中各种问题的栏目，当然是得从心理学家的角度来思考这个问题啦！心理学家们可能会从人的角度，即士兵自身的角度来思考这个问题，他们会回答"兵种的不同是因为士兵们各自性格的不同"。

我们来这样思考"是谁创造了经典的战法牧系统？"这一问题。战法牧玩法的出现以及这么多年的经久不衰，真正的原因并不在于它历史悠久且经典这种自问自答的回答，而在于玩家们有这样的需求。上一期"玩由心生"为大家介绍了马斯洛的"需要层次理论"，从该理论来看，上文提到的战法牧三种玩法的相互弥补满足了玩家归属的需求，一个萝卜一个坑，任何一种职能都缺一不可。而选择职能这件事本身满足了玩家自我实现的需求，在另一个世界扮演想成为的职能，这种愿望的实现是虚拟地达到了自我实现。而每个人对于自己想追求实现的能力或潜能都是不同的，这种不同影响了自我实现的选择即职能的选择，导致这种不同的原因又与个人的性格密不可分。总的来说，是玩家性格的不同决定了职能选择的不同，这种选择所满足的需求使得战法牧系统被创造更经久不衰。

以上对于战法牧系统的分析、来源的追溯、心理活动的剖析其实已经把本期的问题说得很清楚了。作为一档专注于普及一点点心理学知识的栏目，当然不能局限于此。接下来我们来更深入地聊一聊性格，客官别急着走，接下来的内容才是本期的重点和精华。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH

# 那些不同气质的人们

其实，我们平常生活中说的性格和心理学中的性格有些不同。平常生活中所说的性格其实泛指了这个人从先天遗传到环境塑造而成的整体特征，而心理学中的性格只是指与社会环境相关的最密切的人格特征，由遗传而来先天特征则被称为气质。气质与性格合在一起，便是人格，才是我们生活中常说得“性格”。如何判定一个人的人格，是需要通过专门的量表来进行测验的，比如“卡特尔 16 种人格因素问卷”、“艾森克人格问卷”、“明尼苏达多项人格问卷”等等。而关于人格的起源、人格的成因、人格的理论等等就不在这里过多的展开，有兴趣的读者可以自行阅读相关书籍。

本期重点为各位介绍一下气质。气质是表现在心理活动的强度、速度、灵活性与指向性等方面的一种稳定的心理特征。即我们平时所说的脾气、秉性。人的气质差异是先天形成的，受神经系统活动过程的特性所制约，无好坏之分。孩子刚一出生时，最先表现出来的差异就是气质差异，有的孩子爱哭好动，有的孩子平稳安静。不同于性格会受到环境的各种影响，气质相对固定，因此也便于理解和应用。

关于气质的类型，影响最为深远且历史最为悠久的是古希腊医生希波克里特（Hippocrates）的体液说，他认为人体内有四种液体：粘液、黄胆汁、黑胆汁、血液，这四种体液的配合比率不同，形成了四种不同类型的人。约 500 年后，罗马医生盖伦（Galen）进一步确定了气质类型，提出人的四种气质类型是胆汁质、多血质、粘液质、抑郁质。到了现代，气质学说仍将气质分为这四种典型的类型，而在现实生活中，单一气质的人并不多，绝大多数的人是四种气质互相混合、渗透、兼而有之。关于四种类型的具体解释见最后的“心理小课堂”。

为了使各位读者更清楚地明白四种气质类型对应怎样的人，这里将从 2016 年发售的众多游戏中，找出四位对应四种气质类型的代表角色。

## 内森·德雷克 Nathan Drake

出自《神秘海域4》

### 多血质

我觉得去深海捞沉船更适合你。（设计台词）

多血质的人是天生的冒险家，他们敏捷而好动，更会去主动寻找并适应新的环境与刺激。虽然游戏的主人公都多为多血质，但内森·德雷克绝对是其中最典型的代表。童年的孤儿院关不住多血质对于外界的向往，在另一位多血质山姆·德雷克的带领下终究还是要翻过高墙攀上屋顶，走哪塌哪的天赋也在此被点出。不安于循规蹈矩的工作，多血质的内森果真是走上盗贼这条不归路，每天都会在新的环境中面对新的刺激与新的挑战。任务是艰难的，但无所畏惧且精力十足的多血质总能完成那些任务，即便自己最后不会有多少物质奖励。说实话，德雷克玩不好《古惑狼》并不奇怪，对于多血质而言，这种精细单调的活儿不适合他，亲自潜水找找沉船才是份适合多血质的养老工作。

当同为德雷克的山姆再次出现在内森面前，并请求他重新捡起老本行时，内森在家庭与梦想之间犹豫了。对于多血质这种轻诺寡信还感情用事的人来说，这种犹豫并非不能理解。玩家们可以看到，即便内森与山姆一起去寻找最后的宝藏，在故事的最后他还是选择了亲情与家庭。这种情感的多变虽说会给多血质们带来不少麻烦，但确实也是他们的魅力所在。

## 薇尔贝特 Velvet

出自《绯夜传说》

### 胆汁质

A大：谁在叫我？！（设计台词）

纵观整个日式 RPG 的历史，其实很少有从“恶”的角度来描写主人公一行的，对于《传说》系列而言，本作更是开创了先河。如今日式游戏中的主角，大多都是那种多血质少年，或者说热血中二少年。像薇尔贝特这种胆汁质的“恶人”，还是女性主人公，确实是相当少见。胆汁质的人，目标专一、争强好斗、情绪体验强烈、爆发迅猛、易感情用事，看看这些特征哪个不是这位“灾祸的显主”在游戏中的表现，再听听她那不绝于耳的绝命怒吼“阿·托·利·斯！！！”，简直是把胆汁质那种生气勃勃和刚毅顽强表现得淋漓尽致啊。不愿受人指挥而喜欢指挥别人的灾祸显主最终带领着“恶人”们改变了整个世界，这种有理想有抱负，更会实际去完成的胆汁质着实让玩家们佩服。

从薇尔贝特这名角色的一生来看，也许是成为业魔后在身体外观和神经层面都受到了影响。她的气质类型有了比较大的变化，曾经作为村姑的薇尔贝特应该是抑郁质与胆汁质的结合体，而成为业魔后胆汁质成为了最为突出的气质。只有在故事的最后，当薇尔贝特复仇成功时，抑郁质那种多愁善感和细腻情感才表现出来。不得不说，对于这位在现实中不可能会存在的人物，本作的描写还是相当成功的。

## 伊格尼斯 Ignis

出自《最终幻想15》

### 抑郁质

我知道你想到新的食谱了！（设计台词）

曾经有四位气质完全不同的男性，为了同一个伟大的使命走到了一起，他们一起露营一起冒险，在完成使命之后还遇到了一头带给他们很多麻烦的乌龟。你以为我说得是《最终幻想 15》？我说得是《西游记》！师徒四人恰好对应了四种气质类型，多血质的八戒、胆汁质的悟空、粘液质的沙僧、抑郁质的唐僧。在游戏版“西天取经”，不，应该是“水都寻月”的《FF15》中，王子四人也恰好对应了四种气质类型。多血质的普罗恩普特、胆汁质的格拉迪欧蓝斯、粘液质的诺克提斯、抑郁质的伊格尼斯。所以，请不要再说别人诺克提斯王子什么国家被灭了还在高兴的旅行，人家粘液质只是缺乏生气、行动迟缓、追求稳定而已，内刚外柔好吗！至于，被称为保姆、奶妈、眼镜哥的暖男伊格尼斯，其抑郁质的相关特征还是表现得相当明显的。

在《FF15》的动画短片《兄弟情》的伊格尼斯篇章中，伊格尼斯总是在尝试着为诺克提斯还原他记忆中那种蛋挞的味道，这种尝试直到多年后四人一起旅行时还在进行。这份细腻持久是只有抑郁质这种人才做的出来的。游戏初期，如果诺克提斯打算在夜间驾驶雷格里亚，眼镜哥就会从身后冒出来“夜间驾驶太危险了，还是先休息吧”，这正是抑郁质的人严格恪守既定的生活秩序和工作制度的体现。

## 禅雅塔 Zenyatta

出自《守望先锋》

### 粘液质

智能机械在这里的痛苦使你感到烦恼吗，师傅?

一谈到粘液质那种行动缓慢沉着、不易发脾气、喜欢沉思、情绪平稳等特征，人们首先想到的会是寺庙中的僧侣。作为《守望先锋》中的机械僧侣，禅雅塔确实是粘液质的代表。粘液质的人总会以追求稳定与和谐为他们的行动目标，作为致力于人类和机器人和谐相处的机械僧侣，禅雅塔正是走在名为“谐”的大路上。听一听这位僧人“感受宁静”的肺腑之言，再亲身感受一下他注入我们体内的“谐”，只有和大师一起“遁入智瞳”，才能明白什么叫做“真我不拘于形”。

虽然通过游戏中的语音与演出我们能够感受到禅雅塔不少粘液质的特征，但从其自身的故事来看，还是能够发现一些非粘液质的特征。禅雅塔和另一位著名的机械僧侣泰哈撒·孟达塔一起在喜马拉雅山深处建立了寺庙，并在其中冥思修炼，而最后两人却走上了不同的道路。孟达塔通过游说的方式向世人传达了人类和机器人的和谐相处之道，并最终被世人所接受；禅雅塔则认为应该通过与个体的联系和互动，来达到和谐相处之道。虽然两人的目标是相同的，但禅雅塔没有被动地接受孟达塔的方式，而是主动去实施自己的方式，这种主动探索的行为其实是粘液质的人不易做出来的。当然，大师的想法我等凡人无法揣摩，感受宁静才是我们应该做的。

我们将气质的体液学说，运用到一开始关于战法牧的讨论中，可以发现两者是有一些对应的。选择战士这种坦克职能的玩家多为多血质，选择法师这种输出职能的玩家多为抑郁质，选择牧师这种治疗职能的玩家多为粘液质。至于剩下的胆汁质嘛，诸如盗贼这种能瞬间打出高额伤害，快速完成目标的职业是蛮适合的。另外，虽然气质是天生的，但人其实都有着对另一种气质的向往，比如多血质的人向往抑郁质，胆汁质的人向往粘液质，毕竟是自己不曾拥有的特质。所以，在游戏中选择和自己气质完全不同的职业也相当正常，在生活中我们也会经常看见两个完全不同气质的人最后在一起了。毕竟，真正决定一个人人格的，不仅仅只有先天的气质，还有后天的性格。

既然影响人格的因素这么多，那么仅掌握了气质的体液学说有什么用？所谓天生遗传下来的特质，是会在潜意识中对我们产生影响的，当我们觉得自己深思熟虑做出了一个和自己气质完全不同的决定时，其实深思熟虑这件事本身就是抑郁质的体现。在童年时，一个人的性格还没有形成，决定小孩子行为动机的便是气质。而当成年后，即便后天的性格对人格产生了种种影响，在做重大的决定或者处理人生的关键问题时，人们依然会潜意识地用自己气质的特征来思考问题，比如关乎于自己人生伴侣的相关问题。因此，掌握气质的体液学说，明白自己和他人的气质类型，有利于我们确立个人的人生规划，有利我们理解他人的（貌似）不正常行为，有利于我们更好地和不同气质的人和谐相处。知己知彼，方能豁然开朗。

为了给各位做出表率，我就先来给各位分析一下我身边各种人物的气质类型，当然是说的那些大家熟悉的 UCG 小编啦。毕竟是春节合刊嘛，还是得来点各位读者们喜闻乐见的平常看不见的内容。不，你们想错了，这不是我八卦，这是理论在生活中的应用，学以致用，学以致用啊！

# 学以致用




作为众新人小编敬仰的游戏大神，胜负师在平常的工作中对我等新人相当严格，特别是对于时间的限制和错别字等细节，没有达到要求那是真要打回重写好几遍。虽然胜哥前段时间有抱怨自己效率不高，但在真正处理编辑部的各种合作事项时还是相当果断而有效率。总之，得益于胜哥对我们的高要求和自身的果断，读者们才会看到今年 UCG 的各种改变和进步啊！




如果你发现在小编们热烈讨论时，旁边的八老师带着耳机一言不发，千万不要认为她害羞不敢说，而是她在《FF14》中打着副本没空搭理（八重樱：近战快开 LB 啊！）。几乎任何时候路过八老师的办公桌后，都会看见她在玩《FF14》。你问什么时候写稿？当然是一边玩《FF14》一边写稿啊！所以，如果在八老师的稿件中看见了“水城宝图求组”或者“今天吃了一只拉拉肥”之类的可千万不要觉得奇怪。虽然没时间直接说出来，但打几个字还是没问题的，所以八老师的多血质在工作群的聊天中暴露无遗。




作为曾经编辑部最能熬夜的小编（如今被六等星取代），稀饭可以说是工作狂。要么看见他在写稿，要么看见他在打游戏（都是工作）。对细节和完美的追求不仅仅反应在了他细腻的文风上，校稿时的细致更能体现，作为常和他同组校稿的我一般都会被其发现各种细节上的错误。至于来之前就早有耳闻的 Gay Green 和黑暗料理嘛，椅子、衣服、文档编辑软件的背景确实都是绿色的，黑暗料理嘛，还未（bu）曾（gan）领略。




作为编辑部中的又一位话唠，和余烬这位说话没什么营养的小编不同，三日月的话语中总是带有一种独特的幽默，相信各位读者通过其文章对这种幽默早有感受。之前在某公司进行翻译工作的三日月由于对自己工作环境的不满意，果断换工作来到了编辑部，这种对自己向往新环境的追求正是其多血质的体现。对于自己的独特爱好，三日月从来直言不讳，比如他最喜欢的动画类型是没有男主角只有妹子的废萌动漫。




作为编辑部中冷静派的代表，初心者总会是喧嚣办公室中那股清流。以余烬这个废话多的小编为代表的热闹派，即便对某个话题讨论得多么热火朝天，初心者依然会保持着相当的冷静。这种稳定与平静在工作中便成为了极致的细心。虽然作为小编有好多年了，但对于工作和游戏的态度和刚来实习的小编一样认真又热情，这种状态的保持也和其粘液质对于稳定的追求息息相关吧。




和纱迦在杂志上亲和的文风一样，平常生活中的纱迦也是极具亲和力。经常会和我们闲聊各种老游戏的诸多趣事，当然还有曾经拿某个成就时的奇人怪事。在工作中虽然不会像具有抑郁质特征的胜哥一样对细节的要求极高，但在时间的把控上还是非常严格，对于近段时间编辑部的目标也有相当清晰的认识。

由于篇幅的原因，这里没办法为各位分析更多其他小编的气质类型，没有分析到的小编就只有对不起啦（其余小编：不，我们才要感谢你）。当然，我知道你们其实最想知道的是余烬小编在平常的工作与生活中是一个怎样的人，那么请前往本期的“读编往来”，并阅读“2016 年度编辑部风云人物”，这样你们便能知道本文的作者余烬到底是个什么样的人物啦！（众编：原来你写这么多字的最终目的是给自己做宣传，防不胜防啊！）

## 心理小课堂

**多血质**
这种人情感丰富、外露但不稳定，思维敏捷但不求甚解，活泼好动、热情大方、善于交往但交情浅薄，行动敏捷、适应力强；他们的弱点是缺乏耐心和毅力，稳定性差，见异思迁。

**胆汁质**
这种人情绪体验强烈、爆发迅猛、平息迅速，思维灵活但粗枝大叶，精力旺盛、争强好斗、勇敢果断，为人热情直率、朴实真诚、表里如一，行动敏捷、生气勃勃、刚毅顽强；但这种人遇事常欠思量，鲁莽冒失，易感情用事，刚愎自用。

**抑郁质**
这种人情绪体验深刻、细腻持久，情绪抑郁、多愁善感，思维敏锐、想象丰富，不善交际、孤僻离群，踏实稳重、自制力强，但他们的行为举止缓慢，软弱胆小，优柔寡断。

**粘液质**
这种人情绪平稳、表情平淡，思维灵活性略差但考虑问题细致而周到，安静稳重、踏踏实实、沉默寡言、喜欢沉思，自制力强、耐受力高、内刚外柔，交往适度、交情深厚；但这种人的行为主动性较差，缺乏生气，行动迟缓。

**下期问题预告** 游戏玩了一万小时，能成为游戏大师吗？

栏目主持：稀饭






# 游戏之最

**游戏界的吉尼斯世界纪录称号**

**当时间踏入2017年，意味着我们的游戏生活又将进入一个新的篇章，那么在这新的一年里，有哪一些游戏作品将会踏入值得纪念的周年庆典当中？我们又可以期盼他们推出什么样的庆祝活动？本期《游戏之最》就和大家一起来数一数！**

## 2017周年庆典大事一览

### 迎来10 周年的游戏/ 硬件

即将迎来十周年的重要游戏和硬件都是诞生于 2007 年，这是非常重要的一年，主机领域的第七世代就是定位于这一年，不少玩家也可以在这个节点开始接触高清的游戏世代。那么踏入值得纪念的十周年的作品有哪些？请看下文 ：

**1.PlayStation 3** ：严格来说，PS3 诞生于 2006 年，不过当时只在美国和日本地区发售，所以对于全球的其他玩家来说，2007 年才是大家真正认识这台主机的一年。而在 2017 年，对于 PS3 来说，最重要的事情可能就是考虑是否要进入停产阶段，从而真正走上游戏界的神坛，成为 PlayStation 家族又一座不朽的丰碑。而与这台主机一同登上神坛的还有《GT 赛车 5》，这款作品是 **PS3 平台上最畅销的独占作品**，截止 2014 年 7 月 30 日，销量达到了 1,090 万。



▲在漫长的生命周期当中，PS3 也经历了型号上的变化，最末期的版本在造型上有了极大的进化。

**2.《刺客信条》系列** ：系列初代于 2007 年发售，相信有不少玩家都知道 其实本作原本是作为《波斯王子》的续作而开发，但是最终却被定义成了一个全新的系列，只是在攀爬系统上继续保留着“《波斯王子》系列”的影子。2017 年对于系列来说是关键的一年，在 2016 年没有系列新作推出，电影版又遭遇口碑滑铁卢之后，也只有一款品质足够有说服力的新作，才能够挽回系列的声誉，而如果本作真是一款系列十周年作品，那么其历史意义更是无比重大。相信系列真饭们都会对此拭目以待。另外提一句，目前系列作品当中，《刺客信条Ⅱ》靠着极高的白金奖杯获得率，超越其他游戏作品，成为了 **PS3 平台上白金率最高的电子游戏**。



**3.《半条命 2 橙盒版》**：没错，离“《半条命》系列”最后一款真正意义上的作品发售，已经过去整整 10 年了，然而被玩家们昵称为 G 胖的 Valve 集团总裁 Gabe Newell 仍然不会数 3，因此《半条命 3》仍然毫无新消息。那么在 2017 我们有机会看到系列主角摩根 · 弗里曼博士能够再一次手执被笑称为“物理学圣剑”的撬棍进行一场大冒险吗？或许吧……同时我们也热切期望系列新作能够打破《半条命 2》目前仍然保持着的**最广受好评的 PC 平台电子游戏**称号。




▲和《半条命 2 第二章》一起在橙盒版中发售的还有两款传世名作：《军团要塞 2》和《传送门》。

**4.《超级马里奥 银河》**：没错，离这款大受好评的“《马里奥》系列”作品发售已经有 10 年了，虽然本作并非是第一款拥有球形世界概念的作品，但毫无疑问是表现最优异的一款。在 2017 年任天堂新主机 NS 发售之时，我们是否会有机会听到全新《马里奥》作品推出的消息？在本月任天堂进行的 NS 发布会上说不定就可以见分晓，大家不妨报以期待。

**5.《吉尼斯世界纪录大全 2008 游戏玩家版》**：相信通过前几期宣传，大家都已经知道了，2007 年也是《吉尼斯世界纪录游戏玩家版》诞生的年份，在之后的 10 年岁月里，这本游戏年刊已经在全球销售了 400 万册，去年推出中文版后更是让其整体销售数额再度攀升，今年的《吉尼斯世界纪录大全 2017 游戏玩家版》也已经快要上市了，大家要记得买买买哦！






## 迎来20 周年的游戏/ 硬件

1997 年的大事可不只是香港回归，在整个游戏界当中，看似遥远的 20 年前实际上也诞生了不少日后游戏界当中的重要品牌，有的时至今日仍然散发着璀璨的光芒。

**1.N64**：和 PS3 类似，N64 其实已经在 1996 年就登陆了日本和美国，但是在欧洲地区是在 1997 年才发售。这款主机是任天堂在家用机领域的一次重要的尝试，抛开了曾经辉煌的 FC 这个品牌名称，采用了划时代的 64 位中央处理器，却又仍然沿用着卡带作为游戏载体。虽然在和 PlayStation 还有世嘉的土星的竞争当中，N64 并没有取得太过辉煌的成绩，但其经典地位仍然是无可动摇，直至今天，在北美地区，N64 仍然是怀旧游戏玩家们的热门追捧对象，而【最广受好评的 N64 平台电子游戏】则是第一方名作《塞尔达传说 时之笛》，在 Gamerankings 评分高达 97.54% ！





**2.《最终幻想Ⅶ》**：这或许是系列史上最重要的一部作品，它的诞生涉及到了天时地利人和，相关的详情相信的大家已经在 308 期的《游戏之最》栏目中有所了解。如果老天爷保佑 SE 不跳票，我们或许能够在 2017 年玩上它的重制版，那就简直是再完美不过了。

**3.《007 黄金眼》**：这是 N64 平台上最备受好评的主视角射击游戏，但是其实当时原本只是打算开发成一款轨道射击，最后却靠着对游戏核心大幅度改动而成为一代名作，其多人对战模式更是深受好评。遗憾的是，在这款作品 20 周年之际，"《007》系列"的电影发展之路却变得越发崎岖，想要玩上一款素质符合今天游戏水准的《007》游戏作品，恐怕是有点困难。

**4.《GT 赛车》**：时至今日仍然是 PS 平台上最重要游戏作品的"《GT 赛车》系列"首款作品就是在 1997 年推出，而在其正式发售之前，游戏其实已经开发了整整 5 年。等待总是有其价值，在系列走到 20 周年的今天，最新作《GT 赛车 竞速》也将在 2017 年登陆 PS4 平台，再次让《GT 赛车》这个金字招牌闪耀光芒，同时这款作品也是**第一款对应 VR 设备的《GT 赛车》系列作品**，玩家通过 PS VR 可以更为身临其境地驾驶游戏当中的豪华车辆。

**5.《横行霸道》**：用俯视视角控制主角在一个大都市当中为所欲为，初代的《横行霸道》在 1997 年诞生时虽然还没有成就如今在游戏界的惊人伟业，但是已经展现出了强大的游戏吸引力，其在剧情上展现出的戏剧性和幽默也被继承到了之后的作品当中，并最终成为了如今我们所津津乐道的王牌游戏系列。



▲初代《横行霸道》的俯视角虽然看似不符合如今主流，其实潜力十足，多年后 Rockstar 用改造过的斜 45 度俯视角打造了《横行霸道 唐人街战争》，仍然大获好评。

## 迎来30 周年的游戏/ 硬件

对于大部分玩家来说，1987 年应该是个陌生的日子，就算对许多 80 后玩家来说，那也只是一段模糊的岁月，毕竟那时候我们都还没长大成人，甚至还没出生。但是对于当时尚且年幼的游戏业来说，却是一段辉煌的岁月，尤其是如今已经逐渐式微的街机游戏，在当年可谓是如日中天，而众多经典的游戏品牌也是在这一年诞生，并逐渐成长为世人皆知的游戏大作系列。

**1. 世嘉 SMS**：这台在 1987 年于欧洲地区热卖的主机，其实是之前在日本推出的 Mark Ⅲ的改良版，用于在欧洲市场和任天堂的 NES（即 FC）打对台，两者之间的竞争也是第一次真正意义上的主机大战。

**2.《潜龙谍影》**：这个系列的第一作《合金齿轮》( Metal Gear ) 诞生于 1987 年，并以此开启了一个惊人而庞大的游戏系列，截止到 016 年 2 月 24 日，系列销量达到 4,138 万份，并以此荣获**最畅销的潜行游戏系列**称号。但其实小岛秀夫当年在第一次尝试制作这款作品时遭遇了失败，如今能够成为传世名作，靠的还是他过人的才华，和得天独厚的运气。

**3.《双截龙》**：虽然本作从发售到今天已经过去了 30 年，但是仍然在游戏界无人不知无人不晓，除了依靠惊人的游戏素质，那同样惊人的移植次数也是原因之一，截至到 2016 年，本作已经被移植到了 23 个平台上，获得了**被移植次数最多的动作游戏**的称号。另外就在 2016 年的最末尾，由其衍生的系列竟然还公布了一款最新作——《双截龙Ⅳ》！这款作品正是为了纪念系列踏入 30 周年而开发，将会在 2017 年 1 月 30 日登陆 PS4 和 Steam 平台。

**4.《街头霸王》**：已经获得了**最长寿的格斗游戏系列**称号的"《街头霸王》系列"在 2017 年就已经踏入系列 30 周年，目前系列最新作《街头霸王Ⅴ》已经公布了第二季的新增角色，首位登场的就是造型风云突变的豪鬼，那么除此之外，为了纪念系列 30 周年，Capcom 会不会有进一步的大动作？我们估计在年末公布的《漫威英雄对 Capcom 无限》算是 30 周年纪念的其中一部分，但说不定还会有更多《街霸》相关的作品陆续登场哦！



▲在系列的初代，隆就确定了他那身穿练功服的经典造型。










# 读编往来

## UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★这是 2017 年春节前的最后一期杂志，这里先给大家拜个早年。之所以这么早与大家见面，完全是因为受限于国内的物流行业。再晚的话就算我们把杂志做出来，也没法在春节前发到全国各地。总之，祝大家春节吃好玩好睡好，多拿红包，多拿奖金 ,UCG 官方淘宝店最近又进了......（被一掌 PIA 飞）

★本期杂志的攻略阵容略显单薄，不过一月内的游戏阵容并不弱，《女武神》、《王国之心》、《枪弹辩驳》、《跳楼少女》、《生化危机》......这豪华的阵容，简直是逼着我们开年就出攻略特刊的节奏啊，总之年后第一期杂志的内容之丰富，还请各位放心！

★上期 UCG 迎来全新改版，增加了 9 个新栏目，这期除封面故事、萌新导航外的新栏目都再次登场，另外还增加了 360 in One、VR 乐园这两个新栏目，算是对新栏目实用性的一个有力补充。不知各位对于这些新栏目有什么建议，或者是还想看到什么新栏目呢？欢迎分享你的想法。

★陪伴大家十多年的 Gamehalo 在年后将迎来终极进化 :Gamehalo Online。作出这个决定的原因方方面面，大家可以翻到杂志最后一页看看说明。不管怎样，我们承诺，Gamehalo 在线化之后，UCG 视频依然会保质保量地为大家提供精彩视频，而且速度还会更快，同时杂志也会改送其他赠品，还请放心！




读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

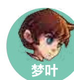



## 2016 年度 编辑部十大流行游戏

1. 守望先锋
2. 神秘海域 4 盗贼末路
3. 精灵宝可梦 太阳 / 月亮
4. 女神异闻录 5
5. 如龙 6 生命诗篇
6. 最终幻想 15
7. 黑暗之魂Ⅲ
8. 绯夜传说
9. 奥丁领域 里普特拉西尔
10. FATE/ 新世界

# UCG编辑部之十大不可思议 2016年篇

## NO.1 UCG官方微博为何暴涨粉丝？




说实话这个问题至今仍是个谜，要是知道真相的话我早就“月涨千万粉 月收数百万”了。作为UCG的官博君，每天推送的内容都是经过自己精心挑选出来的，包括新闻资讯、搞笑图文以及实用内容等等首先要保证能吸引作为一名玩家的自己，当然还有各种周边及特典产品，一定要达到让玩家看到就想剁手的地步才会推荐给各位（当然有时也会因个人审美问题让大家见笑）。尽量以普通玩家的视角出发，配合的文字还要包含爱与热情，分享能够让普遍玩家产生共鸣的内容，同时又能为大家带来欢笑与感动就是我最大的目标。这期间自己也出现过不少问题和错误，但大多数网友和玩家依然能给予积极的理解并帮助在第一时间进行更正，真的让我非常欣慰，所以要说自己工作的最大动力应该也就是为了这些可爱的玩家们吧，UCG官方微博2017年还请大家多多指教！

## NO.2 编辑为何一直在努力工作却存款越来越少？




这个问题其实相当简单啊！因为我们的工作本来就是在坑里啊！赚的钱本来就是在坑里挖到的，所以“赚来花去”其实也就坑里这么多钱（滑稽）！特别是在编辑部开了官方网店以后这种感觉尤为明显，月初刚刚发下来的工资，直接就都砸到自家店里上架的游戏预定和各种周边上去了，自己完全就只是个工资的中转站而已（资金停留时间还超不过24小时那种）。最主要的是这些商品还是我们自己找来的，等于自个想着法儿的剁自个的手，这M程度都到了只能自己S自己的地步了，大家说说还有什么比当一名游戏编辑更M的职业吗？所以存款这种东西…………从来都不是自己的，以前不是，以后也不会是……这真是个悲哀的故事……

## NO.3 污林大战曾志伟 谁是UCG第一人气主播？




作为编辑部最爱讲污段子的俩人，古林和筒子君两人在直播时总是控制不住心中的洪荒之力，而每一次的直播也都不断刷新着俩人的直播下限。作为先入职的筒子君，因为是男生的缘故，所以首次参与直播就污力全开。而古林则碍于女生的面子，是在多次的直播经历中才慢慢解开了封印，不过占据了性别优势的古林后劲十足，而且直播场次较多，俨然就是最受欢迎的UCG主播。抛开人气不谈的话，毫无下限的筒子君在污力指数上应该稍胜一筹，在俩人仅有两次联合直播的经历中，污林都通过多次强调“我可是女生啊！”来制止筒子君可能造成直播间被封的惨剧。而特别值得一提的是，两人首度联合直播的游戏就是《EA 终极格斗冠军赛2》，原本并不需要直播的污林因为看到了两个肌肉汉子在地面上厮打的画面后，就强势加入到了直播之中。

## NO.4 永远写不对的游戏译名？




自打中文版游戏开始常态化以后，编辑们经常会遇到的一个问题就是永远写不对游戏的译名，2016年度尤甚。这是因为中文版的官方译名公布时间往往较晚，在此之前UCG就已经有了自己的译名，当两个译名不同时，我们绝大多数时候都会以官方译名为准。只是，固有信息已经烙印在了小编们的脑海里，想要改变也非易事。特别是一些“奇葩”的译名，简直就没有一次能写对过，是的，我说的就是《奥丁领域 里普特拉西尔》。我们曾写过“利弗诗拉希尔”、“利普特拉希尔”、“里普特拉希尔”等诸多诡异版本，以至于本期年鉴制作途中，老编们在工作群里反复确认最多的一件事就是《奥丁领域》的准确中文译名……

## NO.5 文艺女青年在污浊横流的编辑部内工作是什么体验。




作为编辑部内不玩游戏却每天忙着剪辑各种游戏视频，熟知各类游戏译名和各大游戏厂商，甚至偶尔能口出狂言点评游戏的非编妹子，布洛注定以另类的姿态在编辑部存活着。然而在来的第三天，不小心暴露其年少时偶像为郭敬明后，就被扣上了“伪”文艺女青年的称号 且永无翻身之地。然后，每当编辑部组织看电影时，纱迦大人都会“好心”提醒 要帮你把票改成《小时代》或者《爵迹》么？平时更是少不了同事们的“冷嘲热讽”，并美其名“只是为了帮你提高自己的知识水平”。所以，原本打算走安静、高冷路线的布洛，瞬间被打回了原形，开始在编辑部内口无遮拦 ,横冲直撞。从最初看“最上游——十大绝色”的面红耳赤到现在开始波澜不惊地点评那谁的xiong不错之类的，从以前只看各种国产蹩脚电视剧到现在居然开始看《西部世界》等如此重口味的剧，莫名觉得二次元的妹子超级可爱，游戏玩家其实也很厉害（一定是错觉）等等。不得不说，每天生活在“你是想买，还是想卖”和“午时已到”的环境里，布洛妹子的知识水平那是提高得相当之快呀。

## NO.6 从天而降的水帘洞。




由于在编辑部里有空调的存在，所以编辑们在编辑部基本都是过着“冬暖夏凉”的日子。然而惟独有一个时候空调是不管用的——那就是下雨天。由于编辑部天花板上的排水系统出了些毛病，导致每逢下雨天就一定会漏水，如果下暴雨的话那么这漏水就会演变成“室内降雨”的奇景，宛如水帘洞一般。而编辑部里位置距离漏水地带最近的就是我本人，而我放在办公桌下的（收藏了大量“《传说》系列”周边的）纸箱每次到下雨天时都必定会遭殃。值得庆幸的是在年底的时候天花板的排水系统已经修好，“UCG编辑部七大奇景之一·水帘洞”将会成为一段历史……也许吧？

## NO.7 神奇动物在哪里。




不知道从什么时候开始……办公室每到夜晚，特别是夜深人静，只剩下寥寥几个加班的同事留守的时候 办公室内就会不断地传来“吱吱吱”的虫鸣声。在编辑部这种周围大楼林立，附近几乎没有植被的环境来说，讲道理应该没有能让这类虫子生长的地方。到底是哪来的声音呢？由于这种声音对加班的同学来说简直是恐怖的精神攻击，再加上每个人桌面上都摆着或多或少的模型手办，一想到这里就必须把这声音的根源查出来。而经过了一番寻找之后终于找到了声音的来源——其他部门一位妹子居然在编辑部养了蜥蜴！而这些叫声居然是用来喂蜥蜴的蟋蟀发出的！虽然这位妹子一直坚称自己的蜥蜴很可爱很听话，不会去大家的桌子上捣乱，但是由于蟋蟀叫声的精神攻击破坏力太强，最后还是让她把这些“神奇动物”带走了。

## NO.8 深夜的地缚灵。




如果要评选编辑部去年最能熬夜的小编，白金新秀六等星将战胜工作狂魔稀饭获得这一称号。当然，小编们对这一评选其实都潜意识地忽略了某位BUG级的人物，这位深夜限定且需要进入办公桌群深处才能发现的BUG人物堪称编辑部的地缚灵，他便是编辑乌冬。多年的编辑工作，已经让这位编辑学会了如何在编辑部生活，每天的三餐、三次洗漱、睡眠等等都直接在编辑部搞定。至于宿舍，也就洗澡和换洗衣服的时候回去一下。有传言说，乌冬由于对偶像和游戏的怨念才在编辑部长久的生活，也有传言说，乌冬其实从来就没有存在过，他只不过是编辑部深夜的地缚灵……

## NO.9 神秘的“李强”同志。




当年某科教杂志曾统计过国内最常见的姓名，李强这个大号以全国百万人的数字，排在了前十的位置（具体是第几记不得了，反正光是我身边就认识六七个李强）。进入到编辑部时，就听同事提起编辑部中有一名我的老乡，叫做李强！筒子我当时就心想，我这该不是捅了李强窝了吧？不过 ,虽然心中好奇 ,不过因为工作上没有产生什么交集，我一直没有认出编辑部里面到底谁是李强（差不多入职已经一个月后），只是不断在同事口中得知他是一名十分出色的同僚。后来，因为要制作《最上游》栏目，要求写完解说词之后交给李强同志，于是我在公司的通讯软件之中寻找李强这个名字，结果找了半天没找到，后来非编林克斯突然小窗我问我催稿，我才知道原来“李强”只是个外号而已……

后来说起这个事，其实不只是我，原来编辑部很多老同事也没弄清楚李强是谁。原来李强的出处，是因为林克斯在游玩某网游时，不希望用真名又懒得起昵称 ,所以就叫做了李强 ,于是所有和他一起游戏的人，每每看到林克斯上线就会收到“您的好友李强已上线”的通知。顺便，之所以林克斯起了李强这个名字，也是因为他身边同样有很多叫做李强的朋友……

## NO.10 为何在每期杂志截稿后小编们都会十指流血？




随着UCG官方商城逐步走入正轨，越来越多的读者们都开始选择更加便捷快速的网店来购买杂志和各类专辑。但恐怕有些读者在收到我们寄去的书时可能会在包装盒的边边角角等地方看到一些神秘的暗红色印记……大家无需害怕，这可不是什么诅咒仪式，只是小编们在包装书籍时割破了手指而已。众所周知，纸片的边缘锋利程度丝毫不逊于刀片，一个不留神就是一道口子，再加上包装书籍时还要用到胶带封装器、剪刀、裁纸刀等锋利物品，于是截稿后的包书现场惨叫声总是此起彼伏。好在老编们在察觉到这一情况之后及时为小编们配备了装备——麻线手套，才阻止了惨剧继续上演。

至于现在嘛，因为通过商城购买杂志的读者们越来越多，庞大的邮购量已无法由小编们来完成。所以UCG已聘请了专门的人手负责快递包装的工作。小编们也终于无需再担心自己的手指了！可喜可贺！可喜可贺！

# UCG编辑部 三大 No.1 2016年篇

## NO.1 病患人数最多的病——拖延症




拖延症这种可以归入心理病范畴的症状，其实也算是社会现象的一种了，“感谢”丰富的娱乐手段和大量的资讯来源（说的就是你，微博），现代人的注意力集中难度简直是堪比天高，而且根据医学研究显示，一般成年人的注意力几乎每20分钟就需要重新集中，不然就有可能分散，所以嘛，说了一堆借口，我们最后要得出的结论就是，作为搞媒体而且每天要主动接触各种娱乐资讯来提高自身职业知识丰富度的小编们，大部分都是拖延症的患者。而要感谢各位读者大人们在2016年对于我们各种出版刊物的鼎力支持，我们的产品线日渐丰富，目前编辑部的整体工作强度也随之大幅度的提升，所以我们也在逐渐病入膏肓中，可谓是痛并快乐着。

## NO.2 编辑部第一《守望先锋》高手——林克斯




如果你问我谁是编辑部第一《守望先锋》高手，我只能说……就是非编林克斯，没有任何要恭维他的意思，毕竟这个赛季他的分数确实是编辑部里最高的。当然，光用分数来评判一个玩家实在太过肤浅，最重要的是林克斯在“车队”里一直扮演着非常重要的角色——“大锤”莱因哈特，而且技术确实过硬，进能挥锤杀全场，退可举盾把枪挡。躲在这么个伟岸而可靠的背影身后输出，能不能赢不好说，但起码有种莫名的安心感。除了大锤之外，“毛妹”查莉娅和“猩猩”温斯顿也是林克斯常用的角色，队伍里有这么个专职肉盾，你说不选他选谁！

## NO.3 冉冉升起的新一代白金王——六等星




第一次明白成就这个概念，还是来自于远古时期的一款网游，通过完成成就获得游戏奖励。而最初接触“奖杯”这个事物我也和大多数的轻度玩家感受相同，并没有太在意奖杯的事情，一款游戏，玩起来好玩便可以了。然而，大概受我个性所致并附带的一点强迫症，在一个安静的夜晚，我完成了我第一个白金《重力异想世界》。当白金奖杯清脆的声音响起时，一个奇怪的机关便开始在我身体中运转，直至今日丝毫没有怠慢的意思，不过受环境所迫，战斗力还是比不上一些前辈，今年大概只拿到了70个左右的白金奖杯。

另一方面说到奖杯话题，难免会引来一些争论：奖杯党与通关党的争论；完美党与白金党的争论；还有神作党与常规党的争论，甚至现在都诞生出了奖杯代打行业。其实喜欢游戏的玩家丝毫不用去在意，也不提倡各位加入争论之中。

真正喜爱游戏的人自然会去喜爱任何一点游戏里外令他喜欢上的元素，而为此争论的人，大概只是喜欢争论罢了。

# 余烬 2016年度编辑部风云人物




在征询今年的风云人物时，众编纷纷将票投给了今年的新小编——余烬。光是余烬小编加入编辑部这件事本身，就已经富有“传奇”色彩，给众编留下了极为深刻的印象，更不用提他之后在编辑部的种种表现。余烬小编的求职信是一本杂志，这是一本模仿《游戏机实用技术》来制作的实体杂志，UCG中的许多栏目在这本杂志中被重新设计，成为了与他求职密切相关的内容。比如“游戏情报站”在这本杂志中就变成了介绍余烬小编相关信息的情报站等等。整本书不仅文字全部由他撰写，而且排版也是自己完成的。据说，老编从看到“求职信”到拍板用人只用了2分17秒，比《降世神通》全成就的用时还短，创下了UCG历史之最。

至于余烬来到编辑部后的表现嘛，其话唠的特点让众编印象深刻（颇为不爽），也在今年留下了不少经典语录。为了本次风云人物的介绍不会被余烬小编的获奖感言完全占据，就不请他发表感言了。


余烬：感（瞬间被众编打飞）

# 2016年余烬经典语录

## “希里这个扶他好啊”

虽然编辑部在工作时都会使用内部的聊天软件打字交流，但很多时候依然会直接针对某个热点激烈地讨论起来，为了表达出自己的观点，众编可谓各显神通。有以纱迦为代表的吐槽流派，针对某个槽点连续深入攻击，威力不俗；有以稀饭为代表的嘲讽流派，甭管是再大牌的游戏公司，但凡有些黑历史都可以搬出来嘲讽一番；有以初心者为代表的沉默流派，敌不动我不动，敌动我依然不动。余烬的出现可以说是打破了流派之间的平衡，其开创的话唠流派，以话多制敌，不管是对是错，先一口气说出来再说，往往让众小编不知道如何回应。当然，话一多难免就会出错，其成名语句“希里这个扶他好啊”正是这样诞生的。

作为小说爱好者，余烬在来编辑部之前就已经读完了《巫师》系列的小说，来到编辑部后和负责《巫师3 狂猎》攻略的三日月更是聊得火热。

余烬：我给你说，别看希里在游戏中让男玩家喜欢，其实她在小说中是个扶他。但扶他好啊，男人就应该喜欢扶他。希里这个扶她好啊。


三日月：是吗，没看过小说，不太清楚。


余烬：（一本正经）最近几年的游戏作品都喜欢搞扶他，你看《奇异人生》里面的麦克斯，还有《最后生还者》里面的艾莉，欧美人就是好这口！我都可以写个特企了。


三日月：如果没错的话，你说的应该是拉拉吧。


余烬：……（脸部抽搐）

从此，“希里这个扶他好啊”便成为了众编对抗余烬话唠的终极武功，可谓百试不爽。


余烬：你们知不知道，其实自然界中并没有绿宝石，《精灵宝可梦 绿宝石》其实只是


众编：希里这个扶他好啊。


余烬：……好。

## “暴死啊？这PS4破啊！”

余烬小编乃是来自我们大麻辣省四川，因此一口川普虽然经过国家义务教育培训后已经变得颇为标准，但是要说起英语来，立刻就冒出了许多奇妙的发音。例如某天余烬围观稀饭打《忍者神龟 曼哈顿变异体》最高难度，开口就是一句：“暴死啊？”，考虑到这款游戏素质各种呵呵，稀饭也就认同地回了一句：“嗯，暴死定了。”然而余烬随后的一句话就让稀饭帽子上的问号变成了三个：“这个暴死还会飞啊！”这莫非是指这游戏暴死到要上天了？稀饭刚想回一句“不至于，好歹是白金的游戏呢。”突然醒悟过来，余烬其实说的是——“这个BOSS还会飞啊！”……

而另一次川普英语的事故则更为严重，那就是余烬在围观梦叶玩《最后的守护者》时，突然来了一句“这PS4破啊！”彼时正好画面遇到轻微的卡顿，索饭如梦叶自然当场大怒，这游戏优化做得不好怎么就怪到我索机器上来了！然而余烬下一句话又让梦叶迷茫起来：“这性能提升果然还是很强啊，起码比普通PS4要好不少。”他这是在搞峰回路转还是某种不为人知的高级黑法？最后还是已经开始习惯川普英语的稀饭为梦叶解开了疑惑：“他说的是‘这PS4 Pro啊。’”…

## "修女姐姐我们继续来玩嘛"

三日月小编在余烬来了之后经常会抱怨"为什么你不早一年来 这样我就不用受到《血源诅咒》和《黑暗之魂Ⅲ》的双重折磨了!"由于余烬对"魂系列"的熟悉，三日月确实不用再受折磨了，但其他众编则被折磨得很惨。众编经常会在他打《黑暗之魂Ⅲ》时听到一些不可名状的话语，"来呀，你有本事弄死我啊，啊，不要啊!"、"岂可修，吾去脱他衣"。当然，最著名的还是那句"修女姐姐我们继续来玩嘛~"

在接到了《黑暗之魂Ⅲ》DLC"艾雷德尔之烬"的攻略任务后，余烬不分昼夜地投入到了攻略的制作中，不仅流程打了好几遍，BOSS芙莉德修女的尸体更是叠了好几层。众编为美丽动人的修女被无数次击败感到伤心，而更难以忍受的是，余烬在每次进雾门打修女前都会高喊一句"修女姐姐我们继续来玩嘛"。众编似乎看见，那位衣衫褴褛的修女小姐姐，蜷缩成一团躲在角落，早已被泪水浸肿的双眼无助地望着远处的雾门，而每一次的凝望换来的都是余烬再次前来的失望，这难道就是修女悲惨的命运吗?


余烬：修女姐姐我们继续来玩嘛~嘿嘿嘿。


众编：芙莉德修女保护协会表示强烈谴责！抵制余烬，人人有责！

# 2016年度 编辑个人生活变化


**初心者**

2016年感觉是过得超快的一年，到了新年想要回顾经历了什么事情，似乎都有些吃力(汗)，记忆里基本是被一本又一本的杂志和专辑所填满。或许今年应该多拍拍照，给自己留下一点值得回忆的东西。

年内接手了几次专辑的统筹制作，也算是切身体会到了一本实体书从计划到上市，这里面的过程是有多么让人折腾。不过如果读者们能觉得手上的杂志还算有趣，能为游戏攻关带来一些帮助的话，那么这些微不足道的付出也是值得的。

年中有幸受邀去了一趟上海，采访到日本的几位制作人，还了解到添田武人先生对于国内主机游戏市场的种种看法。老实说当时真是一股使命感油然而生(笑)。当然了，身为一介小编根本也谈不上什么使命。可能更多地只是作为玩家，能够接触到这些事物，总会想要记录下来这种喜悦。

至于游戏方面嘛……两个字：精而少。但是支出却并没有减少，因为鬼迷心窍地被课金游戏割去了一大块肉。原本说好痛定思痛要为Switch存的资金，又在年前就浪费出去了(心痛)。

**个人推荐**｜《吹响！悠风号2》(TV动画)


**秋沙雨**

今年最大的变化果然还是开始看美漫吧，一开始因为《蝙蝠侠大战超人》的缘故去看了他们的斜线刊，然后去找了几部正义联盟的动画电影来看之后反而开始沉迷哈尔·乔丹(绿灯侠)。漫画进入Rebirth之后就去iTunes上下了DC的官方APP开始追连载目前一期不落地买的也是《哈尔·乔丹与绿灯军团》，虽说以我的英文水平来看原版漫画也是无限接近于看图说话的水平，不过这一定程度上缓解了我的"英文焦虑症"。

除此之外就是追番数量在去年的基础上再次减少，虽说去年惟一一部追到最后的也就只有《苍穹之法芙娜 EXODUS》。2016年惟二追的两个新番，一个是让我气了好几个月的《热情传说X》，一个是《银河机攻队》第25话(没错，只有第25话)。后者完全是用来钓胃口的！做完这期杂志我就去预定剧场版BD！至于前者嘛，呵。

**个人推荐**｜《LOVE & CARNIVAL》(angela专辑)





**稀饭**

2016年感觉个人最大的变化就是老了——当然我也知道除了荒木吕飞彦和林志颖之外全世界所有人今年都老了一岁，但这里指的不是精神状态或者年龄上的老，是真的觉得自己生理上老了，整个人的身体状态和前几年比起来有比较明显的下降，强行用咖啡和茶之类带提神效果的饮料延长精神集中的状态之后，逆反效果也是惨不忍睹。还好，今年工作重心有所转移，倒是也给了我一些缓冲时间，而且成功戒掉每天一杯咖啡的习惯，变成了偶然喝一两回，短期来说痛苦不堪，但从长期作用来看还是对于身体健康有所帮助。同时个人要夸一下摩拜公用单车这个新事物，一开始我觉得以国人的普遍素质这种新事物就是赔钱的节奏，但实际用起来感觉非常好，而且自己以往不太敢骑车，一个原因就是怕坏了之后修起来麻烦，现在这种租用的车就没有这方面的问题，所以年底这段时间几乎每晚都要租车骑个一两圈再回宿舍睡觉，健身算不上，但起码能活动一下平常几乎嵌在办公椅里的身体，有助提高睡眠质量。

**个人推荐**｜摩拜or其他品牌公用单车、宜家马库斯办公椅、本味大红袍


**八重樱**

2016年经历了一些事，也认识了一些人。发现年纪越大，越无法以豁达的态度去面对生死。或许朋友的比喻很恰当，删个LV10的存档，和删个满级存档之间毕竟还是存在巨大差别的。所以对已经开始了的2017年并没有过高的企盼，只求家人亲友都能平安喜乐，好好活着，不为什么。

游戏生活方面的一个重大改变就是重回了《最终幻想14》的坑。虽然之前因为各种原因差不多A了将近一年，但重回坑后发现自己依旧深爱着艾欧泽亚这片大陆。所以哪怕是咸鱼玩法，也还想继续待下去。另外SE在2016年的一系列举动让我重新对这家公司燃起了信心。2017年就是"《FF》系列"30周年了，期盼着SE能有一些实际的行动重振日式RPG领航人的雄风吧。

与其他几位同僚不同，我在2016年彻底戒掉了手游，哪怕是下半年大红大紫的《阴阳师》和《废狗》我都内心毫无波动。主要是觉得手游还是太耗费时间了，又要肝又要钱实在不适合我(毕竟我又没肝又没钱)。有这个功夫不如再去开《FF15》刷几把祖鸟的嘴……

**个人推荐**｜《迷宫饭》(漫画)


**哪吒**

整个2016给我的感觉只有一个——快，稀里糊涂一年的时光飞逝，而造成这种局面的罪魁祸首之一便是《守望先锋》，很长一段时间里每天晚上几乎所有的时间都投入其中，似乎比大学时还要疯狂，虽然现在回想起来这并不是一个好的状态，但也算的上是一次久违的难忘经历吧，以后肯定不会再投入那么多的时间到一款游戏中了。

由于在外工作，我原本的想法是尽可能避免添置大件，但今年却一口气买了MIDI键盘、服务器和台式机，年底又以PS4 Pro为契机入手了4K显示器，现在看着宿舍房间里满满当当的这一堆设备，已经不敢想象以后搬家时该如何处理了。不过在一个地方生活的时间一长，总是会想方设法地寻求一些归属感，而"买买买"大概就是最容易实现的一种途径。

**个人推荐**｜《逃避可耻但却有用》(日剧)


**梦叶**

来编辑部工作这应该是第三年了，对于越来越适应当地的生活和工作环境的自己来说，各个方面都没有什么变化，顺顺利利的也何尝不是件好事。就连再次实施的"每天坚持锻炼"计划，也跟往年同样的原因(一大波游戏发售)再次以失败告终，只不过这次坚持了两个季度也算是有所进步了，今年……还是先不立Flag了吧。因为《守望先锋》的关系，今年花费在PC游戏上的时间比往年都长，毫无疑问本作也成为了今年本人投入时间最多的游戏，看看现在依然天天挣扎于排位赛的同事，不得不再次叹服于"屁股"的毒性果然了得，要不是年末家用机大作浪潮，估计我现在也跟他们一样呢。今年自己还积极尝试了不少手游作品，像是《虚荣》、《兰空VOEZ》、《阴阳师》、《崩坏3》、《影之刃2》以及《火炬之光》等都让我投入了不少时间，《暴击英雄》还成为了第一款自己掏钱购买的手游(虽然只要一元)，这些作品也让我对手游领域的发展充满期待，过年回家还要面对侄子和侄女们的SOLO邀请，这赶回家前还得先补补《王者荣耀》，回想一下还真是充实的一年啊(滑稽)!

**个人推荐**｜《超自然9人组》(TV动画)


**三日月**

无论从个人生活还是游戏经历来看，2016年的变化都不大。个人生活变化不大的原因更多是因为无论是工作还是别的其他什么都开始稳定下来，生活这种东西就是一旦稳定下来接下来只要不要作死一步一步来基本就不会发生什么大变化，从某个角度来说也是件好事嘛对不对。游戏方面的话今年最难忘的还是E3了，这不光是我第一次去E3，也是我的第一次出国行，个人感悟或者收获还是很多的。总体来说是个挺充实的一年，虽然我也说不清楚自己所谓的"充实的一年"里到底干了什么就是了(摊手)。

要说到2016年我最大的变化大概就是开始玩手游了吧，毕竟我之前对这种既浪费时间又浪费金钱的东西是比较反感的，然而事实证明了我不玩手游的原因既不是时间也不是金钱，而只是因为没有一个手游的题材我能看上眼而已……最好的例子就是我这种花钱买手办都要考虑个半年然后放弃的人，能眼都不眨一下毫不犹豫就预定了《少女前线》设定集就知道这坑我跳得是有多义无反顾。

**个人推荐**｜《妖精森林的小不点》(漫画)

纱迦 

进入2016年后连着病了3次，虽说都不是什么大病，但还是极为不爽。经研究后发现，应该是现在的居住环境朝向不好，于是年末果断搬了一次家。好处暂时没看出来，但住起来确实舒服了很多。要说2016年的一大变化，就是发现有些东西确实是一分价钱一分货，价钱贵的用起来也要爽得多。可能有些朋友能猜到我说的是4K HDR电视，买了之后发现之前很多游戏都白打了。不过我要说的其实并不止电视，还有饮水机、自行车、书架、柜子等等，充斥着生活的方方面面。当然我的意思并不是说“只买贵的不买对的”，只是想让大家改变一下消费习惯，多接受一些新鲜事物。（好像还是让大家花钱。）

**个人推荐** | 4K HDR电视

简子君 

2016年最大的变化，就是开始精简自己的时间，刻意减少了玩游戏的时间，关于动漫和影视也是一样，不过节省出来的时间并没有去做什么特别有意义的事情，只是觉得视力好像越来越差了，所以不如干脆就躺在床上什么都不做好了！（其实很多时候我是有约同事们打桌游，然而大部分时候都没人响应）

2015年开始坚持了一年多的运动计划，因为年中时候休年假回了趟家而彻底废弃，一方面自己确实出现了惰心，最主要还是发现工作之外的时间好像越来越少，虽然前面说已经很大程度压缩自己的游戏时间了，不过可能也是浪费的时间太多了，所以又渐渐变回了过去那种不健康的生活节奏。

哦，对了，2016年我还有一个很重要的变化，今年开始疯狂爱上吃零食了（没错，体重也反弹了），基本上原本用来放游戏的抽屉现在放的都是零食。至于你问我游戏跑去哪儿了？我想它们现在在它们新主人的主机里应该也会很快乐吧……

**个人推荐** |《大地脉动2》（科教纪录片）

宇宙人 

2016年的变化总结起来就是在应验2015年末的时候立下的FLAG，比如什么今年会不会变成手游废人，什么《混沌之子》可能再拖一年，什么课金花的钱比家用机要多等等等等……当中大部分都是往比较尴尬的方向言中。如果说去年玩的时间最长的游戏有两个，一个是《守望先锋》，另一个是《灰姑娘女孩 星光舞台》。具体哪个玩的时间长不太好算，前者沉迷地肝的时间最长，后者断断续续到现在还坚持每天清体力。倒是因为有能持续玩的游戏（才不是课金的原因），再加上闪乱海王星俩“萌豚”游戏双双缺席，所以今年在家用机上玩的游戏比以往几年要少一些。也正因为还是整天宅宿舍或者公司玩游戏的原因，所以生活上大的变化几乎没有……话虽如此，去年倒是北上广深几个大都市都走了一遍，TGS还顺道去了一趟一直想去的大阪，在外面也认识了很多东西，可以说是收获非常丰富的一年。

**个人推荐** |《find the wind》（ZAQ单曲）

余烬 

如果说，每个玩家的一生中一定会有那么一款游戏或者一个系列，对他整个人生有产生重大影响的话，那么对于我而言这只会是“《最终幻想》系列”。对于学生时代的我而言，这个系列的影响还仅仅存在于人生中关乎于游戏的那一部分，直到前年的E3 2015，我用被泪水模糊的双眼再次看见那把破坏剑时，我深刻地明白，游戏对于我而言已经不仅仅是娱乐或者生活那么简单。

如果说，高考的意义在于它会决定你去往哪里的话，那么考研的意义便在于它会决定你想成为什么样的人。我考研的经历让我明白了我想成为也能够成为一名游戏编辑，所以我来到了这里，以“余烬”这个全新的身分与各位见面。我时常在想，如果我读完研之后我还会选择成为一名游戏编辑吗？关于我平行世界的故事我确实没法知道，但我能够知道的是，与各位见面的这位小编也许将不会再是这个“余烬”。

如果说，人的一生中有那么几年是重要的转折点的话，那么2016年对于我而言正是又一个转折点。我告别了我波澜壮阔的学生时代，一个人从成都来到了深圳，只为去寻找那个苦难的天堂。对于你和我而言，这不正是所有故事的开始吗。

**个人推荐** |《重版出来》（日剧）

雪楠 

又到年底啦，回顾2016，最大的感慨是自己到了30岁这个而立之年，从此迈向了“奔四”的人生路程（好可怕~~）在很早以前就看到罗曼·罗兰说过的一句话，记忆非常深刻——“大部分人在二三十岁上就死去了，因为过了这个年龄，他们只是自己的影子，此后的余生则是在模仿自己中度过，日复一日，更机械，更装腔作势地重复他们在有生之年的所作所为，所思所想，所爱所恨”，从前的我只是想当然地认为，自己不会成为这样的人”。而现如今，站在这个人生的分界点上，再次回想这句话，无奈地发现我只能把当初的“不会”替换成“不想”了——“我不想成为这样的人”。是的，在接下来的日子里，如果不更努力地去体验新的东西，而是随着自己的人生惯性走下去的话，自己终将也会沦为一个在三十几岁就死去的人。今天的这几段字，不妨当作是给自己人生的一个纪念，同时也是一个警醒——“看不同的书，走不同的路。”

额~写到这里，感觉略沉重。轻松一点的是，2016年，大半年的游戏时间都扔给了“守望屁股”。荒废了练习了很多年的街霸，也欠了一大堆游戏债，然而也并没有感到后悔，毕竟跟兄弟们一起推车的日子是非常让人怀念的。但是现在的我，只想问一个问题，这个赛季，我什么时候才能从深层鱼塘里爬出来呢？谁来救救我 -_-。

**个人推荐** |《大鱼海棠》（动画电影）

林克斯 

2016年，无论是整个UCG，还是视频组，都或多或少的经历着变化和发展。相处几年的老同事们大都还在，也有远走高飞的的。人员的流动，对一个企业来说是再正常不过的事情，不过幼稚如当年的我，在读者阶段还在憧憬编辑部的快乐游戏生活，现在想想，实在可笑。也许在编辑部这几年，学到最宝贵的东西可能就是责任了，那些或者嘻嘻哈哈、或者严肃认真的同事们，都聚集在了这里，为了一个目标，或疲于奔命，或挑灯夜战，我们工作的这本杂志是中国大陆惟一一本电子游戏纸媒，我们的视频有数以千计的观众在等待着，我们有太多太多的理由来支撑起自己——那些热爱游戏的玩家们，不能让他们失望。我自己的微薄之力能汇聚于一处，来支撑起游戏媒体应有的责任和报复，现在想想，也许算不上自豪和骄傲，但是我的内心是踏实的——我，一名UCG的视频小编，也是一位玩家，尽自己的微薄之力，回馈给跟我一样的玩家群体中。爱好变为工作不全是折磨，因为爱好可以化为责任，让我铭记自己工作的初衷，也让爱好跟我更紧密的联系在一起，不再失去。

**个人推荐** |《拜见女皇陛下》（国产漫画）

SOS 

2016年转眼之间就过去了，要说今年最大的变化就是个人性格上的转变吧，从以前的认生到现在的话唠。契机应该是今年第一次出国，也是第一次一个人单独完成为期五天的拍摄任务，虽然还是有很多不足之处。但那段期间给我带来的冲击可不少，也学到了很多。文化、风俗和氛围的不同，果然还是得出去走走，感受一下不同国家的文化。通过镜头看日本，别有一番滋味，最为意外的一次是在TGS会场那边，当时我正在索尼展区那边拍摄的时候，发现了一位非常漂亮的大姐姐，我想都没想就走过去（随后也被自己的行动力吓到）开始展示我那高超的社交技术（雾），在我的真（zhi）诚（ti）交流下打动了大姐姐，随后为我们介绍了索尼展区的有趣的地方，之后和大姐姐交换了名片后才发现！原来她是葡萄牙大使馆的员工！哦，对了，那段视频可在我们2016年TGS展台秀里看到哦。

**个人推荐** |《加州靡情》（美剧）

布洛 

首先，听说要写2016年的变化，我是抗拒的，毕竟2016年完成的愿望是2015年许下的2014年未完成的2013年准备完成的2012年的愿望。对于拖延症严重的我来说，除了眼角多出的细纹和好像又瘦了之外，好像并没有太多其它的变化。然后这几年开始也不再画好一个框逼着自己非得跳进去填满了，更习惯想到就立即去实行的状态。虽然总是三分钟热度，但终究算是去努力了（懒癌症的托辞）。

还是说说2016年变化，首先是开始写视频关键帧以后，看书的数量提升不少。虽然有点赶鸭子上架的感觉，但还是潜移默化的吸收到了不少精华。重要的是，终于把前年买的文言文看完了（笑）。其次，年初计划学的3DMAX的三维软件，在磕磕碰碰的看着教程自学大半年后，顺利的跳到了C4D的坑里。当然C4D的原理比3DMAX还是易懂很多，由于平时太忙学到现在也是半吊子的样子，不过至少现在还是兴趣浓厚，也算是可喜可贺。最后就是每天在视频组嚷嚷着说的摄影，在雪楠大大和美术总监的教导，有了一点点小基础，但是真到实战总会有各种的问题和状况，让人心力交瘁呀。

还有一点变化一定要说的就是，以前经常被哪尼大大他们纠正普通话，后面他们已经从恨铁不成钢的状态到每天自娱自乐的跟学状态。然后有一天，哪尼大大一句话没讲顺居然口吃了，哈哈哈。觉得自己为潮普的发扬传播做了很大的贡献，实属重大变化呀。

**个人推荐** |《马男波杰克》（动画）

六等星 

盛夏的八月，我坐着前往深圳的火车，准备前往UCG就职。我觉得我非常的幸运，相比和同样刚从学校出来的同龄人相比，第一份工作便是我喜欢的事情，终于成为了一名游戏行业的“业内人士”。每天生活除了睡觉吃饭上厕所外，几乎都和游戏息息相关。并且从北方的学校回到江南的家中，再来到这靠近热带的广东，无论是生活上还是身体上都多多少少出现了些不适应。尤其是刚来的一段时间过敏了一个多月，苦不堪言，也影响到了上班的状况和工作进度。不过作为一个适应力极强的“野孩子”，现在已经完全适应了这边的环境。然而只穿一件短袖加外套的我丝毫没有尊重现在是冬季的深圳。

游戏成为了我的工作，自然玩游戏的时间也变得更加充裕，也就更能深入的研究游戏。作为一名杂食玩家附带奖杯爱好者，相对于去研究游戏文化，我更加喜欢游戏带来的那种新奇感觉，以及游戏本身为什么会吸引我去玩，为什么好玩这种带有些哲理的问题。故在工作中我所写的文章也已攻略和评测为主。在于前辈的交流中，这种游戏之外所带来的乐趣更加放大，明明是两种愉快的事情，结合在一起真的是……

**个人推荐** |《Fate/Grand Order》（手游，中文名《命运-冠位指定》）

**如果你喜欢 UCG，**
**不要容忍任何一个缺点；**
**如果你讨厌 UCG，**
**请在这里发泄你所有的不满！**

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网在线购书频道 b.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

# 陪伴，是最长情的告白

2016年的最后一日，UCG的公众号在微信上推送了一篇名为《论杂志编辑的正确理财方式》的文章，其中提到UCG早期的杂志在淘宝上被炒到天价，并且UCG的APP中已经上架了1～200期的所有封面合集（不但高清无码而且免费的哦！），引发了广大读者们的热烈回复，其中更有不少是从个位数就开始购买杂志的忠粉。下面就选登其中的一些回复与大家分享。

有句俗话说得好，"陪伴，是最长情的告白"，愿在已经开始的2017年里，各位读者朋友们仍能继续与UCG一起同舟与共并肩前行，stand by me。

**三十而立**：满满的都是回忆。这一晃好多年了。太多太多回忆，太多太多感情！新的一年恭祝《游戏机实用技术》越办越好！UCG大卖！

**拿小棍捅飞机**：我明天去淘宝把我的收藏都挂上，先实现一个小目标。

**Samuel_飞**：在2016年12月份刚刚收集齐全套杂志！圆了自己的一个梦！

**火车侠**：容我先擦一下眼角，第一本《游戏机实用技术》是冲着《实况足球4》的球员英文名去买的，那个时候每期送一张游戏海报是我的最爱！

**dozhendong**：UCG，老朋友了。明年还请继续关照，与我一起前进！

**月的华尔兹**：祝愿UCG在新的一年里继续发愤图强励精图治，发扬老司机开车的优良传统，为广大群众投诉举报做出巨大贡献～

**了悟**：建议出一本书，内容是从第一期到第四百期的1:1的封面，我肯定买！都是情怀啊！

**严文硕**：第一次买UCG还是初二，现在已经工作了。真是快……不过以前的书都被我妈扔了……

**Michael-Lee**：虽然我是从中学开始买UCG，但是最难忘的还是大学的时候每周去校内报刊亭问新的UCG来了没有。大叔到最后已经条件反射到一见到我就摆手说没有没有的地步了。最后报刊亭关门的时候，同学们都说是卖书大叔不堪压力弃摊而去了（口胡）。现在都是邮购了，只能等快递小哥敲我家门了。

**G**：我记得我第一本杂志是因为《战神2》打不过去买来看攻略的，然后就停不下来了……

**0:18**：我应该是从我哥那里抢来的UCG之前的存货，是从十几期开始的，具体要看封面才能想起来。其中有几本我丢页了所以也在淘宝上买过，那价格，我就不说了，一个哭泣的表情表达一切。

**高宏波**：《樱大战》和合集第一本我都有然而都让我妈给卖了，当废纸。是的，世上只有妈妈好。

**ONLY BLUE**：我从高中开始买到大学，一期不落。直到大学毕业搬家，被我妈打包以废报纸的价格卖给了收破烂的，我真应该给我妈看看淘宝上的价格……

**巧克力朱古力**：从三十期开始一期不落，后来把1～29期收藏齐了。价格并没有多高，千八百块吧。

**李大安**：我家孩子他爹是UCG忠实读者，希望他能看到。少玩游戏多陪娃，我送他UCG，他送我UGG，大家新年快乐！

**c.c**：我能说这几本我都曾经拥有过吗？然后，然后，搬家，你懂的。

**打不死的陈三叔**：我还真不知道我是土豪？！好开森啊！

**LOVE国美LOVE美的**：原来不知不觉中已经变成了贫民窟中的百万富翁。给我100万统统带走。


▶打开微信，扫描二维码就可以马上阅读到这篇文章哦！

## 本期奖品




**大奖：《秋叶原之击》设定集册子与角色单曲CD同捆套装1个**
**《昆特牌》袋子1个**
**《荣耀战魂》腕带1个**

## 问卷调查

1.2017年1、2、3月，你最期待的游戏是什么？最希望UCG制作攻略的游戏是什么？
2.UCG 2017年的大改版是否合你的心意？是否还应该增设一些新栏目？
**本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2017年2月4日，以发件日为准。**

## 405期奖品

《黑手党3》行军囊1个
《黑手党3》夹克（与主角同款）1件

**《黑手党3》行军囊得主**

k夜大丧失 2603234619@qq.com

**《黑手党3》夹克得主**

戏子四金 2230812259@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮　　编 **730000**

# 小编寄语

## <努力工作，拼命玩！>

**胜负师**



【铂】本期合刊之后，光盘介质的“游戏光环”就要退出历史舞台了，作为“游戏光环 Gamehalo”的命名者，我对它可谓感情深厚，在杂志取不取消光盘这件事上也犹豫了三年之久。在这个艰难决定之后，“游戏光环”脱离了原本的容量限制，也不再因时间节点而损失时效性，这是我所期待的变化点。相信光盘的消失一定会在读者中引发争议，但若害怕风险与损失，而不做尝试，又如何拥有更为广阔的可能性呢？

【金】动作游戏玩家的饥饿感在一个《尼尔》试玩版上得到了集中释放，几乎所有人都觉得这将是《鬼泣》、《忍龙》、《魔女》之后最有气质的 3D 动作游戏，却忽略了这其实是一款动作 RPG 的事实。狂热地对待一个只能展现游戏 10% 内容的 DEMO，是否会在正式版中出现落差？我隐隐有些担忧。

【银】STEAM 的年度评奖里有个“再五分钟就好”奖，我自己话可能会给之前尝试的那款 MOBA 手游，真是一局一局不带停的。胖子去家长不能入内的封闭式游乐场时，我在外面耗尽了两个充电宝！

【铜】可能有人要说胜哥你这是“三十年老玩家弃坑奖杯，沉迷手游”的节奏？其实并不是，最近三个月我一直处于“开机综合症”的状态，工作和生活的繁杂琐事都需要多线程处理，缺少集中的时间段，保证不了优质的游戏体验，需要进一步的调整。春节假期至少打一个《FF15》或是类似长度的大游戏，FLAG 先立着吧！

**本期个人签名**
自己体重＝老婆体重＋儿子体重*2

**八重樱**



★游戏改编电影史上鲜有成功案例，虽然道理我都懂，但每次都在期待中被抽脸的感觉也不免有些沮丧。是的，我说的就是《刺客信条》。虽然我从没有完整通关过任何一作《AC》，但周围不少朋友都是死忠，耳濡目染之下对故事也有了一定程度的了解。而法鲨，也是我很喜欢的演员。一个是优秀的游戏题材，一个是演技卓越颜值爆表的演员，两件完美的事物重合到了一起，本应带给我双倍的快乐。但是，为什么，会变成这样呢……但我相信无论我怎么说，粉丝们还是会乖乖走进电影院去贡献票房的。换个角度来看，《最终幻想 15 王国之剑》上映我也同样要刷上个五遍啊，谁叫粉丝就是这么没节操呢 orz。

☆吐槽完《刺客信条》的电影后再推一部我个人觉得可以拿多个奥斯卡奖项的电影《爱乐之城》（LA LA LAND）。这是一部以洛杉矶好莱坞为背景的爱情故事，男主角一心想重振爵士乐辉煌，女主角则是郁郁不得志的小演员。两个在事业上受挫的青年从相遇相识到相爱相助，再到最终的梦想成真，整部电影都充满着典型的美式浪漫主义气息。尽管剧情老套，但音乐、叙事手法、以及镜头都相当出彩，整部电影在最后的十分钟内升华到了极高的高度。影毕我竟然有些许恋恋不舍不想从这个梦中醒来。另外这也是我这几年来第一次在电影结束后听到场内响起了掌声。《爱乐之城》估计会在 3 月份开始在国内上映，喜欢这种题材的玩家们一定要去看看！

**本期个人签名**
この先も双方のイイ关系が续くよう、私も努めていくとしよう。




**古林**



●首先祝各位读者春节快乐！相信有不少读者也有跟我一样的习惯，拿到书后第一时间看的就是小编寄语。不知不觉，我也在 UCG 的小编寄语上登场快一年了，偶尔回头翻看以前的寄语，还有种重看自己日记般的微妙羞耻感。

●期待已久的《生化危机 7》终于要发售了，没想到这次会在发售前遇到如此盛大的剧透乱舞，让人目不暇接，只能发出一声苦笑。作为实际接触过本作真正体验版的人之一，对于网上各大剧透自然心里有底，有让我十分吃惊的，也有佩服大家丰富想象力的。着实是真真假假，似是而非，异常精彩。身边的朋友也都在问我到底那些剧透真实性如何 我始终没有正面回答。怎么说呢，提前知道太多肯定会影响实际的体验，而我也希望他们能亲自去玩这款游戏，再自己找出疑问的答案。希望各位读者也能保持这样的心态。

**本期个人签名**
心静自然凉……但这天气也太热了。

**纱迦**



★搬了新家，有时候晚上不玩游戏，客厅里安安静静的，总觉得少了什么。于是乎就开始看电视，一个台一个台地比较下来，发现央视 10 套科教频道最好看。虽然很多时候都在放过气国外节目，还有一些节目的套路堪比《走近科学》，但总体来说还是非常有意思的，顿时感觉耳朵的利用率就上去了。

★上周五的下午去某便利店，其实我只是因为头天睡得较晚所以想来罐红牛提提神，结果被小妹告之今天有优惠活动，买满 30 元即送 15 元，于是我决心买点儿宵夜。正在犹豫买什么之际，小妹恰到好处地提醒我，今天买 3 个面包送 5 元，于是我就拿了面包。然后小妹又说如果你充 100 元办个尊享卡，今天买满 40 元还能再送 20 元。我觉得 100 块钱有点贵，小妹对我说这个尊享卡很值的，里面包含了免费盒饭券等 3 种券，此外有两次充 40 送 20 的活动，而且今后消费获得的积分全部两倍。于是我就动了心，然后就买了一堆东西加一张卡。回头一想这不就是手游页游氪金的套路吗？真是可怕！

**本期个人签名**
已经列出了寒假要补的游戏名单。

**苍穹**



◎生日时兄长大人赠送了“天下足球”推出的两卷《那些年，我们一起追的球星》。每每读到一位当年给自己留下回忆的球星时，总要上网搜索相关视频，因此看书的过程比平时慢了许多。

◎在协助制作攻略本期间总算把《精灵宝可梦 太阳》一周目通关，由于队伍中除了初始宝可梦和封面怪外，其他 4 只都是第一世代的，因此被昴星团少年称为“初代厨”。毕竟我上一次通关《宝可梦》还要追溯到 GB 时代的《黄》了，断档太久……

◎今年过年依旧不回老家，守在深圳等《生化危机 7》，这也是我工作 7 年来第 6 次有攻略任务的春节假期。

**本期个人签名**
告别那个年代的球星，也告别那个年代的自己。

## 哪尼



◆从《影之诗》Steam 上线后打到现在，一直处于稳定上分的状态，即便每天只是清一清日常任务，也靠着一副“疾走祭司”顺利达到 A2 分段。不过 12 月 29 日游戏大版本更新后，整个环境也发生了很大的变化，一夜之间我似乎谁都打不过了，胜率暴降 ..... 怒而组了两套目前环境的强力卡组，但由于操作和思路上仍有欠缺，因此情况并没有多少好转，心态也开始变得浮躁。以前打这种对战类的卡牌游戏时还会一张张地翻看效果，研究构筑和思路，现在都是图省事直接抄上位，感觉自己又成了一个“被游戏玩”的反面案例。

◆今年的消费电子展（CES）真是看点十足，上个月还在抱怨没有 4K+HDR 的显示器，现在各个硬件商都纷纷拿出了相应的产品，看来沉寂已久的显示器市场会在 2017 年迎来质的飞跃。不过这些显示器大多都要配合显卡才能实现 HDR 功能，能不能支持 PS4 Pro 还真不好说。

**本期个人签名**
难的不是游戏，是保持平常心。

## 筒子君



年关将至，合刊的制作周期十分紧凑，每一天都忙得飞起，加上对过年的期待，多年来头一次有了长时间不想打游戏的情绪。一晃又一年过去 要说不想家是假的，可能像我这种从小跟着爷爷奶奶长大的孩子，会比较容易对家里产生依赖的感情吧，不过还好春运往返的车票均已到手，就等着列车长发车了！

2016 年，某云音乐放出了一份听歌统计，其他不靠谱的数据就不说了，今年一年听了差不多九千首歌，听歌时间破千小时，除了工作时来点节奏外，有时候听听歌确实可以让自己平淡的生活有点不一样的感触。

最后，强行安利一波《地球脉动 第二季》，当然 BBC 的一大波纪录片都是很神的，不过看这部片子的时候真的被震撼到了，镜头语言生动有趣（节奏比很多电影都要精彩），画面瑰丽震撼（影片的每个画面都美到可以当做电脑桌面），绝对是不容错过的神作。

**本期个人签名**
一星期不开主机，高三之后头一遭！

## 马修



跨年的一期，祝大家 2017 年健康快乐。

老爸老妈来，一家人团圆感觉当然很不错，但做模型和玩《宝可梦 太阳》的效率都低了很多。

某天在 Youtube 上逛，忽然发现一款乱斗游戏的视频，几乎都是 90 年代耳熟能详的格斗游戏，显然又是 MUGEN 爱好者的作品，而且还附有下载链接。然则用着科学上网的方法，依然现在也没下载动。

相比正统的格斗游戏，MUGEN 做出的同人作品纯粹就是玩玩，尤其适合我这种和人对战必败只能欺负电脑的。刚普及电脑时我还沉迷一段时间，和网上同样爱好这个的小伙伴们胡乱做了不少，然则现在基本都运行不了了。

2017 年陪家人看了很多台的跨年晚会，但是老妈惟一重看的竟然是深圳卫视的经济主题的跨年演讲，而且听得津津有味，有点佩服 60 多岁的老妈了。

阿尔法狗又碾压了全体人类顶尖棋手，没法不让人往科幻剧本上想，不过据说谷歌已经在研发阻止人工智能不可逆成长到暴走时的切断开关了......感觉似乎在亲身经历人类走向未来的迈进。

**本期个人签名**
去年开始多个推辞借口：岁数大了，吃/喝/玩不动了。有理有据，但每次成功都会有点淡淡的哀伤。

## 稀饭



【神清气爽】原本惯例是要在合刊的寄语里和大家拜个年，但考虑到这事估计大家都会做，今年小编寄语加上了负责《掌机 Plus》的同事，问好的人就更多了，一人一句“新年快乐”看下来估计读者大人们都想吐，所以这里就不说这句俗话了，反正大家过年肯定是玩游戏，能不快乐么？思来想去，还是祝大家神清气爽比较好，毕竟这一年一度大吃大喝大喊大笑走家串门的日子总是有点打乱作息，年轻时我是睡一觉就好，再洗个澡就感觉神清气爽，仿佛新生，现在过了而立之年，身体就没那么好伺候了，生活规律一乱，往往就是精神不振外加腰酸背痛，就算闷头睡也只能睡个头昏脑涨，也算明白了当年没事就能好好睡一觉的寻常事其实是如今莫大的福分，能够经常维持在良好精神状态，才能好好地一门心思过日子啊，所以能够时时神清气爽，也是一种莫大的运气，稀饭我是因为工作和生活习惯原因无福消受，还是盼各位读者能天天精神奕奕，元气满满。

【新年计划】这里不是说些什么今年要健身减肥充实自己之类注定不会实现的废话，只是略提一下，2017 年我个人会继续努力主导一些干货内容的制作，像是《吉尼斯世界纪录大全 2018 游戏玩家版》这种如无意外肯定会和玩家见面的年刊就不多提了，除此之外，目前已经定有了两个计划，同时《游戏·人》也在酝酿改版，具体会有什么变化，大家可以在年后拭目以待，在此期间要是有什么具体的改版建议和意见，也请尽管提出来，多多益善。




▶阅读个人签名时请配上芬利·莫格顿爵士的腔调~

**本期个人签名**
久静思动，或许要试试来一场华丽的冒险？

## 乌冬



◆不知道是不是看得太多已经到了产生疲劳的时期，总觉得今年《不准笑》印象深刻的地方不多，不仅搞笑的环节都在走形式，而且几个强推的谐星也太冷门了，就算请大牌来玩一次笑果也一般。其实像去年请中居这样的大牌明星来作为接受惩罚的一员就不错，也可能是去年这招的冲击太大，所以今年没了后就产生了落差。

◆《精灵宝可梦 太阳／月亮》里对战树的几率要素真是太反人类了，本来是大好的局面，结果被对方发动了先制之爪加会心被团灭，还有各种一击必杀技的命中率也是高得惊人，真是怀疑自己使用的一击必杀技和对面使用的不是同一招，而且连胜数越高时这些事故的频率就越高，50 连胜图章真是遥遥无期。

◆快过年了，乌冬祝各位读者新春大吉，鸡年快乐。

**本期个人签名**
2016的工作告一段落，终于有2017年的感觉

## 宇宙人



★说起拖稿的坏习惯，印象中是从我小学3年级开始不知道怎么养成的拖作业习惯而来的，当时哪怕很少作业都会拖到晚上一二点才完。之后有过一段时间，我姨丈说要修正我这坏习惯就让我放学之后去他家里住，进行不知道会为期多久的特训，并且由他来盯着我（还有几个老表一起）做作业——特训内容已经不太记得了，印象中不仅不让我看电视，还有我在做作业的时候老表在背后玩电脑刺激我。不过后来因为我（纯粹贪玩）把圆珠笔的塑料笔盖放在台灯灯泡上，结果被烫焦还差点烧了起来，然后我就被扫地出门了……特训也只维持了一个星期，之后大概有一个月时间我也惯性地很准时完成作业，但一个月后又变回了原样，于是这个坏习惯就一直都改不过来了。回头想想当时真不该手贱的，要是在姨丈家多呆一个月就好了。

★睡迷糊的时候写作业——特别是当时最讨厌的作文的时候，经常会在半梦半醒的情况下无意识地把奇怪的东西写到作文里面去，也因此闹过不少笑话。比如我在写介绍学校的作文里写了这么一句“学校三楼中间是音乐室，是每天早上给马吃的。”当时还被班主任当众读了出来！而我至今还完全搞不懂我写那句话的时候到底梦到了什么……

☆言归正题，经过了断断续续三四天的通宵还有持续几个星期加班到凌晨，《如龙 全系列终极档案》终于制作完成并顺利和大家见面啦！希望大家多多支持！随书附赠精美赠品，赶紧预定还能在新年前拿到哦。虽然不保证不是睡迷糊状态写的东西，但应该没有混了什么“遥是给一马吃的”之类的奇怪语句进去的，请大家放心食用。最后祝大家新年快乐。

**本期个人签名**

课什么金！钱拿在手里不好吗！




## 三日月



虽然有点迟了，但在最近我也终于开了《最终幻想15》的坑。由于自己既不是什么“《最终幻想》系列”粉丝而且也对这游戏期待不高，所以刚开始玩的时候感觉还是有点惊艳的。然后随着游戏时间的增长，由于视角和操作所产生的问题就开始越来越严重，剧情方面也没啥好说的，反正看得我一头雾水。

总的来说就是《最终幻想15》还是需要一点时间打磨一下的，回想一下当初其实再延个期也未尝不可。要不就出一个《15-2》什么的，不然就太浪费本作所创造的那个美丽世界了。

说到开坑，最近的我还开了《命运大订单》的坑，究其原因就是《少女前线》迟迟不开大型建造和新活动所逼的。出乎意料的是我貌似还挺欧的，也出了几次货，然后中文化后的剧情虽然算不上惊艳但看一下历史名人大混斗的感觉还是挺喜感的。

**本期个人签名**

看来，今（去）年的广东基本是告别冬天了（望远）。

## 秋沙雨



☆忙完这期的工作之后我终于能空出时间来玩《TOZ》的一周目了，这是第三次一周目，也是惟一一次不需要我做攻略的一次。在截稿前正好《TOZX》第二季播了第一集，看完直播后就更加想去玩《TOZ》来洗洗眼睛。这段时间为了能方便弄懂《TOZ》和《TOB》两作里埋的伏笔就特地找了北欧神话相关的书籍来看，所选书籍还是“《图解》系列”，想起在学校的时候买的那本《图解克苏鲁神话》不知道被我妈妈塞到哪个角落里了……

★对于今年2月我惟一的想法是：《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》的日版终于出了，妈妈再也不用担心我看不懂剧情了！想起当年玩X360版《阿克汉姆起源》时面对过场剧情的那种痛苦，简直酸爽。最近沉迷DC的手游不可自拔，在这里要说的就是：课一单必能拿到六星的游戏都是良心。（玩《DC Legends》有感）

**本期个人签名**

祝各位新年过得开心，新的一年过得快乐。

## 白菜



▫《暗影之诗》新版本终于在速攻吸血鬼大幅强化的前提下奋冲到了AA级，这种速度快还无脑强，甚至可以一边追番一边操作的卡组真是太适合用来上分了。另外个人最喜欢的死灵卡组也提升不少强度，现在玩起来已经完全没有上个版本那种憋屈感了。说起来新版本所有领队的强度差距都不算大，平衡性相当不错，而且官方在声明严惩拔线党以后，几乎再也没有遇到拔线的玩家。新版本真是太棒了！

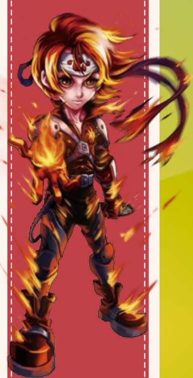
▫最近提到《枪弹辩驳3》想买PS4版，被其他小编说文字AVG注重便携性，应该买PSV云云。我想玩《枪弹辩驳3》，但又不想用小屏幕玩，这想法很奇怪吗？

**本期个人签名**

说起来《逆转裁判6》还坑着呢……




## 余烬



▲给我的朋友们：在这里先正式告诉我所有正在看这段文字的朋友们，我以“余烬”的身分在一家拥有18年历史的游戏杂志社里做编辑工作，这家杂志社最主要的刊物便是《游戏机实用技术》。之前有一位不知道我具体工作的朋友问我，从待了20多年的成都到人生地疏的深圳，是不是想钱想疯了？很多时候我也在问自己，干着这份工资不高、日常熬夜、挥霍爱好的工作，自己是不是疯了。但我亲爱的朋友们，你们能在这本全国知名的游戏杂志上看到我的这段文字，这不正是值得你和我高兴的地方吗？而所谓青春，不正是应该有那么一些疯狂和挥霍吗？

▲给我的读者们：从396期以“随心”这一实习小编名出场，到400期以“余烬”这一名字正式与各位见面，再到409期自己的栏目“玩由心生”的开设，虽然我一直在努力地把自己的所学所想化为文字并传递给大家，但我其实并不知道大家对于我的文字有着怎样的看法。毕竟，杂志这种形式确实有着某些局限。之前有想过开个微博什么的，但一想到自己是那种连其他人的微博都懒得去看的人，所以还是算了。但个人对贴吧还是有比较深的感情，之前也有说过自己专门建了个百度账号，所以各位如果对我的文字有什么意见或者想法，都可以通过私信百度账号“UCG余烬”与我进行讨论。

**本期个人签名**

祝各位读者大人们鸡年大吉，小编余烬给您拜年啦！

**三味线**



◆自《崩坏 3》开服玩到现在就一直非得不行，想要的角色芽衣鬼铠迟迟抽不出，并且有越来越执着的趋势，几近成为“心病”，而每当我向朋友吐槽苦水时，朋友就会这样安慰我 :“这鬼铠我第一发就出了，根本不好用，现在一直闲置吃灰，你也不要太伤心。”……请问这样的朋友该不该绝交，急，在线等！

◆出来工作后时间过得飞快，特别是最近手头有攻略本工作，上班可谓昼夜颠倒，写累就睡，睡醒接着写，浑然不知时日过。直到某天老妈来电话问我何时回家，才想起车票居然没买！不过比起票来还是坐长途车更叫人难受，只求今年春运不要塞得太厉害吧，这里也祝福各位读者朋友们一路顺风，平安到家，三味线在此提前向大家拜年了。

**本期个人签名**
2017 本命年能否来点欧气 不多，一点就好！

**昴星团**



★转眼间就到了元旦，在这里祝各位读者新年快乐，玩游戏也能开开心心。

★看来深圳今年依旧入冬失败，明明春节都快到了，却一点冬天的感觉都没有，街上的人基本都是秋装，树叶还是没有黄。

★《游戏王》的新作公布，主人公是本人比较看好的低调性格，毕竟《ARC-V》的游矢后期给我的印象实在不怎么好，希望新主人公的性格不要在后期崩坏了。

★最近和几个同学一起去看了《星球大战外传 ：侠盗一号》，整个故事的内容还不错，对《星战》有爱的读者可以前去观看。身为中国演员的甄子丹和姜文在里面扮演了主角团的主要战力，打戏十足。主角团的机器人 K2 也是非常有人气，每次说话都能让人笑出声。

**本期个人签名**
祝各位新年快乐 心想事成

**六等星**



┣月厨的钱真是好骗，为了抽这七天限定的师匠，今年的过年费又被骗去了一单，更气的是还没出货。明明师匠的手办都以准备好了，结果却是这样，真是新年开门不利。

┣今年游戏还是不足啊，到了年底居然发现基本没有什么新的游戏发售，无奈年底本该最忙的时候我却成为了一条咸鱼。只能总结一下今年一年的奖杯神作，找到 dalao 借了美服账号狠狠得打了一波白金。在 2016 年 12 月 31 日的 23 点 我收获到了我 16 年的最后一个白金，而这个最后的白金截图，无论是效果，还是奖杯名称，估计没有人能比我这更强了（笑）。

**本期个人签名**
种树大法好！

以下的應用程式發生錯誤。
(CE-34878-0)
N.E.R.O.:Nothing Ever Remains Obscure
正在確認錯誤狀況……
100%

**梦叶**



@ 2016 年末的游戏大潮还没褪去，2017 年初又一波执作紧接来袭，1 月的《王国之心 HD 2.8》和《重力异想世界 2》，2 月的《仁王》、《尼尔 人造人》以及《地平线 期待黎明》，完全不给人喘息的机会嘛！不过一想到今年也许能玩到《荒野大救赎 2》顿时就感觉未来一片光明！记得之前有个朋友让我在它与《王国之心Ⅲ》之间做个选择，最后无奈我只能选择死亡（滑稽）。

@去年欠下最大的债就是错过了一大批新电影，明明 2016 上半年空闲的时候没什么新作品导致自己只能去补老电影，下半年一忙起来就各种新片连发但自己又没时间去看，估计过年回家又要一通恶补了。

@ 2017 年第一个小愿望，希望小野丽莎能再来开场个演，这次绝对不会错过了！



**本期个人签名**
2017年先定一个小目标……目指100白！

**初心者**



作为一个不折不扣的手残 却因为《超级马里奥 酷跑》玩起来感觉良好，而重新对《超级马里奥制造》提起了一点兴趣。结果当然是 100 条命都不够死。不过也因此重新认识到 果然“Maker”的部分才是这款游戏的本体，一边试错一边实现脑内的设计，一眨眼就过去了几个小时，简直是太容易上瘾了。

偶然看到一个日剧的剧本作家满意度排行榜，于是顺藤摸瓜找到了一部前些年的电视剧《天皇的料理番》，结果确实挺有意思，几乎是一口气就看完了。里面既有诱人的美食也有跌宕的人生，吃货自不必说，这里也特别推荐给正在念大学或者是毕业阶段的读者。

**本期个人签名**
厌倦是件好事，因为厌倦了才会去开始新的东西。

**果汁**



《宝可梦》攻略本的工作终于结束了，我也可以安心通关流程了！此前生个 5V 小宝宝都要一直借昴星团和乌冬的百变怪，该轮到我自己自食其力了。顺带一提，本作中新登场的宝可梦里最喜欢的还是岩狗狗，我可是不折不扣的狗派！现在队伍里也是岩狗狗、风速狗、基格尔德狗形态等各种各样的犬系宝可梦，只是不知道为什么它们大部分都被水属性克制，从游戏角度来说好难办啊。

不知不觉又迎来了新的一年，在这里先恭祝各位读者过个好年！那么现在该谈谈一月新番了，不过老实说寄语截止前开播的作品还不是非常多，而且第一集也还看不出什么苗头。要推荐什么就等下次再说吧，不过个人非常看好的是《小林家的妹抖龙》。

**本期个人签名**
一月新番开播啦！

# UCG 2016 年度游戏索引

## 387·388期～409期

本期春节合刊的UCG索引与往年的索引有所不同：①删除了与新闻有关的部分；②加入了各专辑和专门志的内容。从本期开始索引更加侧重于归纳实用性部分（包括攻略、研究等）的内容，方便各位购买了游戏的玩家进行查阅。

2016年里的主力依然还是PS4与Xbox One，尤其是PS4，由于今年两个平台的独占游戏和PS系平台的数量不断增加，也使得本次列表里名单最长的就是PS4的列表。同时，也因为PS系跨平台的原因，PS3的游戏数量虽然较之去年进一步减少，但还是相对比较可观，而X360今年的游戏数量剧减，这也和微软对Xbox One与X360之间实行的游戏兼容有些关系，再者就是PS3平台大多都是日式游戏而X360的日式游戏偏少所造成的差异。

今年掌机方面的最大变化还是PSP平台游戏的彻底消失，在2016年包括诸多知名乙女游戏厂商在内的日本厂商已经完全将重心转移到了3DS与PSV平台，彻底与上一世代的掌机道别。2016年里两个掌机平台的发展各有特色，PSV主要为PS系跨平台、二三线厂商以及部分知名游戏系列作品为主，3DS则多数为知名游戏系列的正统续作或者外传作为主。

本索引包含了特快、攻略、研究、DLC、奖杯成就等诸多内容，范围是从总第387·388（2016年2A2B）至总第409期（2016年1A）的《游戏机实用技术》栏目包括“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”、“DLC补完计划”、“免费游戏天国”、“成就奖杯堂”等栏目以及以特定游戏为中心的“特别企划”或“读游戏”的文章。除此之外还有截止至2016年出版的《掌机王PLUS》、《PS专门志》与《次世代专辑》收录的游戏攻略、奖杯攻略内容。

本索引按照机种进行大类型划分，包含机种为3DS、Wii U、Xbox360、Xbox One、PS3、PS4、PSV。列表按照作品名的拼音来进行升序依次排列，同时会标注出游戏的类型、所在期数、栏目和页码，同一个同台的同一款游戏则是按照所在期数和页码来进行升序依次排列。部分杂志的游戏译名会与目前使用的译名有所差异，最终译名以本刊目前为止的标准为基准。

## 3DS



## Wii U

# PS4

| PS4游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ABZÛ | 动作冒险 | 总第400期（2016年8B） | 攻略透解 | 132 |
| BF1 | 主视角射击 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 59 |
| COD 黑色行动Ⅲ DLC 1 | 主视角射击 | 次世代专辑6 | DLC补完计划 | 201 |
| COD 黑色行动Ⅲ DLC 2 | 主视角射击 | 次世代专辑7 | DLC补完计划 | 192 |
| COD 黑色行动Ⅲ DLC 3、4 | 主视角射击 | 次世代专辑8 | DLC补完计划 | 196 |
| COD 无尽战争 | 主视角射击 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 76 |
| COD 现代战争重制版 | 主视角射击 | 总第407期（2016年12A） | 成就奖杯堂 | 92 |
| EA 终极格斗冠军赛2 | 体育 | 总第392期（2016年4B） | 攻略透解 | 60 |
| Fate/新世界 | 动作 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 126 |
| FIFA 17 | 体育 | 次世代专辑8 | 跨界特攻 | 183 |
| FIFA 17 | 体育 | 总第404期（2016年10B） | 攻略透解 | 54 |
| JOJO的奇妙冒险 天堂之眼 | 动作 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 110 |
| NBA 2K17 | 体育 | 总第403期（2016年10A） | 特快专递 | 123 |
| NBA 2K17 序幕 | 体育 | 次世代专辑8 | 成就奖杯堂 | 194 |
| SD高达 G世纪 创世 | 策略角色扮演 | 总第408期（2016年12B） | 特快专递 | 21 |
| XCOM 2 | 策略 | 总第404期（2016年10B） | 攻略透解 | 38 |
| XCOM 2 | 策略 | 总第405期（2016年11A） | 研究中心 | 88 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志2 | PS剧情派 | 27 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | 次世代专辑6 | 独占强作 | 35 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 28 |
| 暴雨 重制版 | 动作冒险 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 122 |
| 暴走甲虫 | 动作 | 总第405期（2016年11A） | 新闻专题 | 19 |
| 蝙蝠侠 阿克汉姆VR | 动作冒险 | PlayStation专门志5 | 奖杯珍藏 | 65 |
| 蝙蝠侠 阿克汉姆VR | 动作冒险 | 总第405期（2016年11A） | 新闻专题 | 16 |
| 变形金刚 破坏战士 | 动作 | PlayStation专门志3 | 聚焦国行 | 24 |
| 苍翼默示录 神观之梦 | 格斗 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 92 |
| 超凡 双生 重制版 | 动作冒险 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 176 |
| 超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 策略角色扮演 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 152 |
| 超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 策略角色扮演 | 总第398期（2016年7B） | 攻略透解 | 52 |
| 超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 策略角色扮演 | 总第399期（2016年8A） | 研究中心 | 74 |
| 吃豆人256 | 动作 | 次世代专辑8 | 成就奖杯堂 | 190 |
| 初音未来 VR未来演唱会 | 音乐 | 总第405期（2016年11A） | 新闻专题 | 24 |
| 初音未来 歌姬计划 未来之音 | 音乐 | 总第398期（2016年7B） | 特快专递 | 33 |
| 初音未来 歌姬计划X | 音乐 | PlayStation专门志3 | 奖杯珍藏 | 78 |
| 传颂之物 两位白皇 | 策略角色扮演 | 掌机王PLUS 4 | 攻略透解 | 54 |
| 刺客信条 编年史 印度 | 动作冒险 | 总第389期（2016年3A） | 特快专递 | 86 |
| 刺客信条 编年史三部曲 | 动作冒险 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 101 |
| 刀剑神域 虚空幻界 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 107 |
| 地球战争 | 动作 | PlayStation专门志3 | 奖杯珍藏 | 62 |
| 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 格斗 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 72 |
| 反叛星系 | 角色扮演 | 总第403期（2016年10A） | 免费游戏天国 | 162 |
| 方根书简 | 文字冒险 | PlayStation专门志4 | 奖杯珍藏 | 66 |
| 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 | 角色扮演 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 48 |
| 废土2 导演剪辑版 | 角色扮演 | 总第387·388期（2016年2A2B） | 攻略透解 | 113 |
| 绯夜传说 | 角色扮演 | 次世代专辑8 | 独占强作 | 67 |
| 绯夜传说 | 角色扮演 | 总第401期（2016年9A） | 攻略透解 | 50 |
| 绯夜传说 | 角色扮演 | 总第402期（2016年9B） | 研究中心 | 94 |
| 辐射4 DLC 自动金刚 | 角色扮演 | 总第393期（2016年5A） | DLC补完计划 | 128 |
| 辐射4 DLC 废土工坊 | 角色扮演 | 总第394期（2016年5B） | DLC补完计划 | 72 |
| 辐射4 DLC 远港惊魂 | 角色扮演 | 总第396期（2016年6B） | DLC补完计划 | 96 |
| 辐射4 DLC 发明工坊 | 角色扮演 | 总第398期（2016年7B） | DLC补完计划 | 85 |
| 辐射4 DLC合集 | 角色扮演 | 次世代专辑7 | DLC补完计划 | 184 |
| 高达破坏者3 | 动作 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 86 |

| PS4游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 高达破坏者3 | 动作 | 总第391期（2016年4A） | 攻略透解 | 46 |
| 孤岛惊魂 野蛮纪源 | 主视角射击 | 次世代专辑6 | 跨界特攻 | 167 |
| 孤岛惊魂 野蛮纪源 | 主视角射击 | 总第390期（2016年3B） | 攻略透解 | 50 |
| 古墓丽影 崛起 20周年纪念版 | 动作冒险 | 总第405期（2016年11A） | DLC补完计划 | 75 |
| 海贼王 热血沸腾 | 格斗 | 总第394期（2016年5B） | 攻略透解 | 56 |
| 航海王 航海无双3 | 动作 | PlayStation专门志4 | 聚焦国行 | 22 |
| 黑暗之魂Ⅲ | 动作角色扮演 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 77 |
| 黑暗之魂Ⅲ | 动作角色扮演 | 总第392期（2016年4B） | 特快专递 | 70 |
| 黑暗之魂Ⅲ | 动作角色扮演 | 总第393期（2016年5A） | 攻略透解 | 72 |
| 黑暗之魂Ⅲ | 动作角色扮演 | 总第394期（2016年5B） | 研究中心 | 78 |
| 黑暗之魂Ⅲ DLC 艾雷德尔之烬 | 动作角色扮演 | 总第406期（2016年11B） | DLC补完计划 | 122 |
| 黑蔷薇的女武神 | 角色扮演 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 121 |
| 黑手党Ⅲ | 动作冒险 | 总第405期（2016年11A） | 强作袭来 | 38 |
| 会哭的娃娃 | 文字冒险 | PlayStation专门志5 | 聚焦国行 | 32 |
| 毁灭战士 | 主视角射击 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 137 |
| 毁灭战士 | 主视角射击 | 总第395期（2016年6A） | 攻略透解 | 34 |
| 火箭联盟 | 体育 | 总第390期（2016年3B） | 成就奖杯堂 | 90 |
| 火箭鸟2 进化 | 动作 | 总第393期（2016年5A） | 攻略透解 | 48 |
| 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 | 动作 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 200 |
| 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 | 动作 | 总第389期（2016年3A） | 攻略透解 | 54 |
| 活至黎明 血脉贲张 | 光枪射击 | 总第405期（2016年11A） | 新闻专题 | 27 |
| 极光游侠 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志4 | 奖杯珍藏 | 58 |
| 祭品与雪之刹那 | 角色扮演 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 136 |
| 假面骑士 斗骑大战 创生 | 动作 | PlayStation专门志3 | 奖杯珍藏 | 70 |
| 剑风传奇无双 | 动作 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 84 |
| 见证者 | 益智解谜 | 次世代专辑6 | 独占强作 | 18 |
| 僵尸 | 主视角射击 | 总第395期（2016年6A） | 免费游戏天国 | 71 |
| 街头霸王Ⅴ | 格斗 | 次世代专辑6 | 独占强作 | 125 |
| 街头霸王Ⅴ | 格斗 | 总第393期（2016年5A） | 研究中心 | 132 |
| 街头霸王Ⅴ | 格斗 | 总第394期（2016年5B） | 研究中心 | 77 |
| 进击的巨人 | 动作 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 120 |
| 进击的巨人 | 动作 | 总第390期（2016年3B） | 攻略透解 | 38 |
| 进击的巨人 | 动作 | 总第390期（2016年3B） | 特快专递 | 66 |
| 镜之边缘 催化剂 | 动作 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 150 |
| 镜之边缘 催化剂 | 动作 | 总第397期（2016年7A） | 攻略透解 | 136 |
| 看门狗2 | 动作冒险 | 总第407期（2016年12A） | 攻略透解 | 58 |
| 龙珠 超宇宙2 | 动作 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 164 |
| 冥界狂想曲 重制版 | 动作冒险 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 94 |
| 命运石之门0 | 文字冒险 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 52 |
| 难死塔 | 益智解谜 | 总第402期（2016年9B） | 免费游戏天国 | 84 |
| 浓浓宇宙汤 | 模拟经营 | 总第392期（2016年4B） | 免费游戏天国 | 86 |
| 女神异闻录5 | 角色扮演 | 次世代专辑8 | 独占强作 | 7 |
| 女神异闻录5 | 角色扮演 | 总第403期（2016年10A） | 攻略透解 | 134 |
| 女神异闻录5 | 角色扮演 | 总第404期（2016年10B） | 研究中心 | 60 |
| 偶像大师 白金星光 | 模拟育成 | 总第400期（2016年8B） | 攻略透解 | 99 |
| 偶像大师 灰姑娘女孩VR | 音乐 | 总第405期（2016年11A） | 新闻专题 | 29 |
| 胖公主大冒险 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 80 |
| 求生档案 天空的彼端 | 角色扮演 | 总第387·388期（2016年2A2B） | 研究中心 | 151 |
| 全境封锁 | 角色扮演 | 总第391期（2016年4A） | 强作袭来 | 35 |
| 全境封锁 | 角色扮演 | 总第399期（2016年8A） | DLC补完计划 | 80 |
| 忍者神龟 曼哈顿变异体 | 动作 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 156 |
| 忍者神龟 曼哈顿变异体 | 动作 | 总第396期（2016年6B） | 攻略透解 | 78 |
| 如龙 极 | 动作冒险 | 次世代专辑6 | 独占强作 | 57 |
| 如龙 极 | 动作冒险 | 总第389期（2016年3A） | 攻略透解 | 58 |
| 如龙6 生命诗篇 | 动作冒险 | 总第409期（2017年1A） | 攻略透解 | 24 |
| 瑞奇与叮当 | 平台动作 | PlayStation专门志3 | 聚焦国行 | 12 |
| 瑞奇与叮当 | 平台动作 | 总第393期（2016年5A） | 攻略透解 | 112 |
| 三国志13 | 策略 | 总第389期（2016年3A） | 特快专递 | 82 |
| 三位一体3 权力圣器 | 动作 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 86 |
| 桑塔和海盗的诅咒 | 动作 | PlayStation专门志5 | 奖杯珍藏 | 70 |
| 杀出重围 人类分裂 | 动作冒险 | 次世代专辑8 | 跨界特攻 | 160 |
| 杀出重围 人类分裂 | 动作冒险 | 总第401期（2016年9A） | 特快专递 | 80 |
| 杀出重围 人类分裂 | 动作冒险 | 总第402期（2016年9B） | 攻略透解 | 64 |
| 杀手47 | 动作冒险 | 总第391期（2016年4A） | 特快专递 | 54 |
| 杀手47 | 动作冒险 | 总第393期（2016年5A） | 研究中心 | 133 |

| PS4游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 杀手47 第二章 | 动作冒险 | 总第394期（2016年5B） | DLC补完计划 | 64 |
| 杀手47 第三章 | 动作冒险 | 总第398期（2016年7B） | DLC补完计划 | 88 |
| 杀手47 第四章 | 动作冒险 | 总第401期（2016年9A） | DLC补完计划 | 94 |
| 杀手GO 决定版 | 益智 | 次世代专辑6 | 成就奖杯堂 | 188 |
| 深海之歌 | 动作冒险 | 总第399期（2016年8A） | 攻略透解 | 59 |
| 神秘海域4 盗贼末路 | 动作冒险 | 总第394期（2016年5B） | 攻略透解 | 48 |
| 神秘海域4 盗贼末路 | 动作冒险 | 总第395期（2016年6A） | 研究中心 | 58 |
| 神威9号 | 平台动作 | 总第398期（2016年7B） | 攻略透解 | 74 |
| 圣斗士星矢 勇斗之魂 | 格斗 | PlayStation专门志4 | 聚焦国行 | 14 |
| 生化危机0 HD重制版 | 动作冒险 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 138 |
| 圣铠传说 杀手版 | 动作角色扮演 | 总第387·388期（2016年2A2B） | 免费游戏天国 | 163 |
| 噬神者 解放重生 | 动作 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 101 |
| 守望先锋 | 主视角射击 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 118 |
| 守望先锋 | 主视角射击 | 总第396期（2016年6B） | 攻略透解 | 62 |
| 数码宝贝物语 网络侦探 | 角色扮演 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 152 |
| 四分之三归程 扩展版 | 文字冒险 | 次世代专辑6 | 成就奖杯堂 | 184 |
| 死或生 极限沙滩排球3 | 体育 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 102 |
| 死或生 极限沙滩排球3 | 体育 | 总第392期（2016年4B） | 特快专递 | 78 |
| 苏菲的炼金工房 不可思议书的炼金术士 | 角色扮演 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 94 |
| 泰坦天降2 | 主视角射击 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 96 |
| 讨鬼传2 | 动作 | 掌机王PLUS 3 | 攻略透解 | 46 |
| 讨鬼传2 | 动作 | 总第400期（2016年8B） | 攻略透解 | 113 |
| 王牌香蕉 | 主视角射击 | PlayStation专门志5 | 聚焦国行 | 25 |
| 为战而生 | 角色扮演 | 总第395期（2016年6A） | 特快专递 | 51 |
| 无人天空 | 动作冒险 | 次世代专辑8 | 独占强作 | 130 |
| 无人天空 | 动作冒险 | 总第401期（2016年9A） | 攻略透解 | 72 |
| 巫师3 DLC 血与酒 | 角色扮演 | 次世代专辑7 | DLC补完计划 | 176 |
| 巫师3 DLC 血与酒 | 角色扮演 | 总第396期（2016年6B） | DLC补完计划 | 88 |
| 巫师之昆特牌 | 桌面棋牌 | 总第406期（2016年11B） | 特快专递 | 130 |
| 武装兄弟连 | 动作 | 次世代专辑6 | 成就奖杯堂 | 192 |
| 夏日课堂 | 模拟育成 | PlayStation专门志5 | 奖杯珍藏 | 62 |
| 夏日课堂 | 模拟育成 | 总第405期（2016年11A） | 新闻专题 | 20 |
| 陷落之王 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志5 | 聚焦国行 | 34 |
| 像素大作战 | 主视角射击 | PlayStation专门志5 | 聚焦国行 | 28 |
| 信长之野望 创造 战国立志传 | 策略 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 83 |
| 新世纪机甲大赛 机械化战斗联盟 | 主视角射击 | 总第405期（2016年11A） | 新闻专题 | 26 |
| 星之海洋5 忠诚与背叛 | 角色扮演 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 102 |
| 星之海洋5 忠诚与背叛 | 角色扮演 | 总第393期（2016年5A） | 攻略透解 | 96 |
| 星之海洋5 忠诚与背叛 | 角色扮演 | 总第394期（2016年5B） | 研究中心 | 82 |
| 虚拟现实乐园 | 动作 | PlayStation专门志5 | 聚焦国行 | 25 |
| 盐与避难所 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志5 | 奖杯珍藏 | 79 |
| 野兽之影 | 动作 | 总第395期（2016年6A） | 攻略透解 | 44 |
| 异形国度 | 动作射击 | 次世代专辑7 | 成就奖杯堂 | 169 |
| 硬体 宿敌 | 动作射击 | 总第391期（2016年4A） | 免费游戏天国 | 70 |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 144 |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 总第389期（2016年3A） | 攻略透解 | 39 |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 总第390期（2016年3B） | 研究中心 | 82 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 174 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 114 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 总第396期（2016年6B） | 攻略透解 | 44 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 总第397期（2016年7A） | 研究中心 | 156 |
| 冤罪杀机2 | 动作冒险 | 总第407期（2016年12A） | 特快专递 | 52 |
| 冤罪杀机2 | 动作冒险 | 总第408期（2016年12B） | 攻略透解 | 24 |
| 冤罪杀机2 | 动作冒险 | 总第409期（2017年1A） | 攻略透解 | 40 |
| 在地下 | 动作冒险 | 总第405期（2016年11A） | 新闻专题 | 28 |
| 战场女武神 重制版 | 策略角色扮演 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 137 |
| 战国BASARA 真田幸村传 | 动作 | 次世代专辑8 | 独占强作 | 122 |
| 战国BASARA 真田幸村传 | 动作 | 总第402期（2016年9B） | 攻略透解 | 58 |
| 战国无双 真田丸 | 动作 | 总第408期（2016年12B） | 攻略透解 | 41 |
| 召唤之夜6 消逝的境界 | 策略角色扮演 | 次世代专辑7 | 独占强作 | 31 |
| 召唤之夜6 消逝的境界 | 策略角色扮演 | 总第391期（2016年4A） | 特快专递 | 59 |
| 真·三国无双 英杰传 | 策略角色扮演 | 次世代专辑8 | 独占强作 | 145 |
| 真·三国无双 英杰传 | 策略角色扮演 | 总第400期（2016年8B） | 特快专递 | 94 |
| 真·三国无双 英杰传 | 策略角色扮演 | 总第401期（2016年9A） | 研究中心 | 88 |
| 真流行之神2 | 文字冒险 | PlayStation专门志4 | 奖杯珍藏 | 71 |
| 植物大战僵尸 花园战争2 | 动作射击 | 次世代专辑6 | 跨界特攻 | 146 |
| 植物大战僵尸 花园战争2 | 动作射击 | 总第390期（2016年3B） | 特快专递 | 61 |
| 职业进化足球2017 | 体育 | 总第403期（2016年10A） | 攻略透解 | 128 |
| 捉鬼敢死队 | 动作射击 | 总第399期（2016年8A） | 攻略透解 | 38 |
| 桌上赛车 世界巡回赛 | 竞速 | PlayStation专门志4 | 奖杯珍藏 | 76 |
| 最后的守护者 | 动作冒险 | 总第408期（2016年12B） | 攻略透解 | 86 |
| 罪恶装备 未知次元 启示者 | 格斗 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 140 |
| 最终幻想 世界 | 角色扮演 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 187 |
| 最终幻想 世界 | 角色扮演 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 107 |
| 最终幻想 世界 | 角色扮演 | 总第407期（2016年12A） | 研究中心 | 87 |
| 最终幻想15 | 角色扮演 | 总第407期（2016年12A） | 特快专递 | 42 |
| 最终幻想15 | 角色扮演 | 总第408期（2016年12B） | 攻略透解 | 56 |
| 最终幻想15 | 角色扮演 | 总第409期（2017年1A） | 研究中心 | 68 |
| 最终幻想Ⅶ | 角色扮演 | 总第387·388期（2016年2A2B） | 成就奖杯堂 | 160 |




| PS3游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| FIFA 17 | 体育 | 次世代专辑8 | 跨界特攻 | 183 |
| FIFA 17 | 体育 | 总第404期（2016年10B） | 攻略透解 | 54 |
| JOJO的奇妙冒险 天堂之眼 | 动作 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 110 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | 次世代专辑6 | 独占强作 | 35 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 28 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志2 | PS剧情派 | 27 |
| 苍翼默示录 神观之梦 | 格斗 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 92 |
| 超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 策略角色扮演 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 152 |
| 超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 策略角色扮演 | 总第398期（2016年7B） | 攻略透解 | 52 |
| 超级机器人大战 原创世纪 月之住民 | 策略角色扮演 | 总第399期（2016年8A） | 研究中心 | 74 |
| 传颂之物 两位白皇 | 策略角色扮演 | 掌机王PLUS 4 | 攻略透解 | 54 |
| 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 格斗 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 72 |
| 绯夜传说 | 角色扮演 | 总第401期（2016年9A） | 攻略透解 | 50 |
| 绯夜传说 | 角色扮演 | 总第402期（2016年9B） | 研究中心 | 94 |
| 假面骑士 斗骑大战 创生 | 动作 | PlayStation专门志3 | 奖杯珍藏 | 70 |
| 剑风传奇无双 | 动作 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 84 |
| 进击的巨人 | 动作 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 120 |
| 命运石之门0 | 文字冒险 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 52 |
| 女神异闻录5 | 角色扮演 | 总第403期（2016年10A） | 攻略透解 | 134 |
| 女神异闻录5 | 角色扮演 | 总第404期（2016年10B） | 研究中心 | 60 |
| 如龙 极 | 动作冒险 | 总第389期（2016年3A） | 攻略透解 | 58 |
| 三国志13 | 策略 | 总第389期（2016年3A） | 特快专递 | 82 |
| 神威9号 | 平台动作 | 总第398期（2016年7B） | 攻略透解 | 74 |
| 苏菲的炼金工房 不可思议书的炼金术士 | 角色扮演 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 94 |
| 讨鬼传2 | 动作 | 掌机王PLUS 3 | 攻略透解 | 46 |
| 讨鬼传2 | 动作 | 总第400期（2016年8B） | 攻略透解 | 113 |
| 信长之野望 创造 战国立志传 | 策略 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 83 |
| 星之海洋5 忠诚与背叛 | 角色扮演 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 102 |
| 星之海洋5 忠诚与背叛 | 角色扮演 | 总第393期（2016年5A） | 攻略透解 | 96 |
| 星之海洋5 忠诚与背叛 | 角色扮演 | 总第394期（2016年5B） | 研究中心 | 82 |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 144 |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 总第389期（2016年3A） | 攻略透解 | 39 |

| PS3游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
|---|---|---|---|---|
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 总第390期（2016年3B） | 研究中心 | 82 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 114 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 总第396期（2016年6B） | 攻略透解 | 44 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 总第397期（2016年7A） | 研究中心 | 156 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 174 |
| 战国BASARA 真田幸村传 | 动作 | 总第402期（2016年9B） | 攻略透解 | 58 |
| 战国无双 真田丸 | 动作 | 总第408期（2016年12B） | 攻略透解 | 41 |
| 真·三国无双 英杰传 | 策略角色扮演 | 总第400期（2016年8B） | 特快专递 | 94 |
| 真·三国无双 英杰传 | 策略角色扮演 | 总第401期（2016年9A） | 研究中心 | 88 |
| 真流行之神2 | 文字冒险 | PlayStation专门志4 | 奖杯珍藏 | 71 |
| 职业进化足球2017 | 体育 | 总第403期（2016年10A） | 攻略透解 | 128 |




| PSV游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
|---|---|---|---|---|
| Fate/新世界 | 动作 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 126 |
| Net High | 文字冒险 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 56 |
| SD高达 G世纪 创世 | 策略角色扮演 | 总第408期（2016年12B） | 特快专递 | 21 |
| XCOM 未知敌人+ | 策略 | PlayStation专门志3 | 奖杯珍藏 | 56 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | 次世代专辑6 | 独占强作 | 35 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 28 |
| 奥丁领域 里普特拉西尔 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志2 | PS剧情派 | 27 |
| 初音未来 歌姬计划X | 音乐 | 总第392期（2016年4B） | 特快专递 | 74 |
| 初音未来 歌姬计划X | 音乐 | PlayStation专门志3 | 奖杯珍藏 | 78 |
| 传颂之物 两位白皇 | 策略角色扮演 | 掌机王PLUS 4 | 攻略透解 | 54 |
| 刺客信条 编年史三部曲 | 动作冒险 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 101 |
| 刀剑神域 虚空幻界 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 107 |
| 电击文库 战斗巅峰 再燃 | 格斗 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 72 |
| 顶点之人 | 动作 | 总第399期（2016年8A） | 攻略透解 | 50 |
| 断绝 | 动作 | PlayStation专门志4 | 奖杯珍藏 | 52 |
| 恶魔凝视Ⅱ | 角色扮演 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 144 |
| 方根书简 | 文字冒险 | PlayStation专门志4 | 奖杯珍藏 | 66 |
| 菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 | 角色扮演 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 48 |
| 高达破坏者3 | 动作 | 总第391期（2016年4A） | 攻略透解 | 46 |
| 高达破坏者3 | 动作 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 86 |
| 公主是守财奴 | 动作角色扮演 | 总第408期（2016年12B） | 特快专递 | 17 |
| 海贼王 热血沸腾 | 格斗 | 总第394期（2016年5B） | 攻略透解 | 56 |
| 航海王 航海无双3 | 动作 | PlayStation专门志4 | 聚焦国行 | 22 |
| 火箭鸟2 进化 | 动作 | 总第393期（2016年5A） | 攻略透解 | 48 |
| 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE | 动作 | 总第387·388期（2016年2A2B） | 特快专递 | 156 |
| 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE | 动作 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 186 |
| 极限脱出 刻之困境 | 文字冒险 | 总第399期（2016年8A） | 攻略透解 | 66 |
| 祭品与雪之刹那 | 角色扮演 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 136 |
| 假面骑士 斗骑大战 创生 | 动作 | PlayStation专门志3 | 奖杯珍藏 | 70 |
| 剑风传奇无双 | 动作 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 84 |
| 舰队收藏 改 | 策略 | 总第390期（2016年3B） | 特快专递 | 74 |
| 舰队收藏 改 | 策略 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 74 |
| 进击的巨人 | 动作 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 120 |
| 卡里古拉 | 角色扮演 | 掌机王PLUS 3 | 攻略透解 | 34 |
| 路弗兰的地下迷宫与魔女旅团 | 角色扮演 | 总第398期（2016年7B） | 特快专递 | 37 |
| 萝洁与黄昏之古城 | 平台动作 | 总第394期（2016年5B） | 攻略透解 | 36 |

| PSV游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
|---|---|---|---|---|
| 冥界狂想曲 重制版 | 动作冒险 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 94 |
| 命运石之门0 | 文字冒险 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 52 |
| 女武神驱动 比丘尼 | 动作 | PlayStation专门志2 | 奖杯珍藏 | 64 |
| 求生档案 天空的彼端 | 角色扮演 | 总第387·388期（2016年2A2B） | 研究中心 | 151 |
| 沙加 猩红恩典 | 角色扮演 | 总第409期（2017年1A） | 特快专递 | 62 |
| 神狱塔 Mary Skelter | 角色扮演 | 掌机王PLUS 4 | 攻略透解 | 132 |
| 神狱塔 Mary Skelter | 角色扮演 | 掌机王PLUS 4 | 游剧场 | 153 |
| 噬神者 解放重生 | 动作 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 101 |
| 数码宝贝世界 -next Order- | 角色扮演 | 总第392期（2016年4B） | 攻略透解 | 50 |
| 数码宝贝物语 网络侦探 | 角色扮演 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 152 |
| 死或生 极限沙滩排球3 | 体育 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 102 |
| 死或生 极限沙滩排球3 | 体育 | 总第392期（2016年4B） | 特快专递 | 78 |
| 苏菲的炼金工房 不可思议书的炼金术士 | 角色扮演 | PlayStation专门志2 | 深度特攻 | 94 |
| 讨鬼传2 | 动作 | 掌机王PLUS 3 | 攻略透解 | 46 |
| 讨鬼传2 | 动作 | 总第400期（2016年8B） | 攻略透解 | 113 |
| 夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士 | 角色扮演 | PlayStation专门志3 | 深度特攻 | 185 |
| 信长之野望 创造 战国立志传 | 策略 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 83 |
| 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日 | 动作角色扮演 | 总第400期（2016年8B） | 攻略透解 | 138 |
| 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日 | 动作角色扮演 | 掌机王PLUS 3 | 攻略透解 | 92 |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 总第389期（2016年3A） | 攻略透解 | 39 |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 总第390期（2016年3B） | 研究中心 | 82 |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记 | 角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 144 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 总第396期（2016年6B） | 攻略透解 | 44 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 掌机王PLUS 2 | 攻略透解 | 114 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | 总第397期（2016年7A） | 研究中心 | 156 |
| 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结 | 动作角色扮演 | PlayStation专门志4 | 深度特攻 | 174 |
| 战国无双 真田丸 | 动作 | 总第408期（2016年12B） | 攻略透解 | 41 |
| 召唤之夜6 消逝的境界 | 策略角色扮演 | 总第391期（2016年4A） | 特快专递 | 59 |
| 真·三国无双 英杰传 | 策略角色扮演 | 总第401期（2016年9A） | 研究中心 | 88 |
| 真·三国无双 英杰传 | 策略角色扮演 | 总第400期（2016年8B） | 特快专递 | 94 |
| 真流行之神2 | 文字冒险 | PlayStation专门志4 | 奖杯珍藏 | 71 |
| 最终幻想 世界 | 角色扮演 | 总第407期（2016年12A） | 研究中心 | 87 |
| 最终幻想 世界 | 角色扮演 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 107 |
| 最终幻想 世界 | 角色扮演 | PlayStation专门志5 | 深度特攻 | 187 |




| XONE游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
|---|---|---|---|---|
| BF1 | 主视角射击 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 59 |
| COD 黑色行动Ⅲ DLC 1 | 主视角射击 | 次世代专辑6 | DLC补完计划 | 201 |
| COD 黑色行动Ⅲ DLC 2 | 主视角射击 | 次世代专辑7 | DLC补完计划 | 192 |
| COD 黑色行动Ⅲ DLC 3、4 | 主视角射击 | 次世代专辑8 | DLC补完计划 | 196 |
| COD 无尽战争 | 主视角射击 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 76 |

| XONE游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
|---|---|---|---|---|
| COD 现代战争重制版 | 主视角射击 | 总第407期（2016年12A） | 成就奖杯堂 | 92 |
| EA 终极格斗冠军赛2 | 体育 | 总第392期（2016年4B） | 攻略透解 | 60 |
| FIFA 17 | 体育 | 次世代专辑8 | 跨界特攻 | 183 |
| FIFA 17 | 体育 | 总第404期（2016年10B） | 攻略透解 | 54 |
| Inside | 平台动作 | 总第398期（2016年7B） | 攻略透解 | 70 |
| NBA 2K17 | 体育 | 总第403期（2016年10A） | 特快专递 | 123 |
| NBA 2K17 序幕 | 体育 | 次世代专辑8 | 成就奖杯堂 | 194 |
| XCOM 2 | 策略 | 总第404期（2016年10B） | 攻略透解 | 38 |
| XCOM 2 | 策略 | 总第405期（2016年11A） | 研究中心 | 88 |
| 沉睡的大地 魔法节日 | 角色扮演 | 总第402期（2016年9B） | 免费游戏天国 | 90 |
| 吃豆人256 | 动作 | 次世代专辑8 | 成就奖杯堂 | 190 |
| 刺客信条 编年史 印度 | 动作冒险 | 总第389期（2016年3A） | 特快专递 | 86 |
| 刺客信条 编年史三部曲 | 动作冒险 | 掌机王PLUS 1 | 攻略透解 | 101 |
| 翻转方块 | 益智 | 次世代专辑6 | 成就奖杯堂 | 186 |
| 反叛星系 | 角色扮演 | 总第403期（2016年10A） | 免费游戏天国 | 162 |
| 废土2 导演剪辑版 | 角色扮演 | 总第387·388期（2016年2A2B） | 攻略透解 | 113 |
| 辐射4 DLC 自动金刚 | 角色扮演 | 总第393期（2016年5A） | DLC补完计划 | 128 |
| 辐射4 DLC 废土工坊 | 角色扮演 | 总第394期（2016年5B） | DLC补完计划 | 72 |
| 辐射4 DLC 远港惊魂 | 角色扮演 | 总第396期（2016年6B） | DLC补完计划 | 96 |
| 辐射4 DLC 发明工坊 | 角色扮演 | 总第398期（2016年7B） | DLC补完计划 | 85 |
| 辐射4 DLC合集 | 角色扮演 | 次世代专辑7 | DLC补完计划 | 184 |
| 孤岛惊魂 野蛮纪源 | 主视角射击 | 次世代专辑6 | 跨界特攻 | 167 |
| 孤岛惊魂 野蛮纪源 | 主视角射击 | 总第390期（2016年3B） | 攻略透解 | 50 |
| 古墓丽影 崛起 20周年纪念版 | 动作冒险 | 总第405期（2016年11A） | DLC补完计划 | 75 |
| 核心重铸 | 动作冒险 | 次世代专辑8 | 独占强作 | 110 |
| 核心重铸 | 动作冒险 | 总第403期（2016年10A） | 攻略透解 | 156 |
| 黑暗之魂Ⅲ | 动作角色扮演 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 77 |
| 黑暗之魂Ⅲ | 动作角色扮演 | 总第392期（2016年4B） | 特快专递 | 70 |
| 黑暗之魂Ⅲ | 动作角色扮演 | 总第393期（2016年5A） | 攻略透解 | 72 |
| 黑暗之魂Ⅲ | 动作角色扮演 | 总第394期（2016年5B） | 研究中心 | 78 |
| 黑暗之魂Ⅲ DLC 艾雷德尔之烬 | 动作角色扮演 | 总第406期（2016年11B） | DLC补完计划 | 122 |
| 黑手党Ⅲ | 动作冒险 | 总第405期（2016年11A） | 强作袭来 | 38 |
| 毁灭战士 | 主视角射击 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 137 |
| 毁灭战士 | 主视角射击 | 总第395期（2016年6A） | 攻略透解 | 34 |
| 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 | 动作 | 总第389期（2016年3A） | 攻略透解 | 54 |
| 火箭联盟 | 体育 | 总第390期（2016年3B） | 成就奖杯堂 | 90 |
| 极限竞速 地平线3 | 竞速 | 次世代专辑8 | 独占强作 | 136 |
| 极限竞速 地平线3 | 竞速 | 总第404期（2016年10B） | 攻略透解 | 47 |
| 僵尸 | 主视角射击 | 总第395期（2016年6A） | 免费游戏天国 | 71 |
| 进击的巨人 | 动作 | 总第390期（2016年3B） | 特快专递 | 66 |
| 镜之边缘 催化剂 | 动作 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 150 |
| 镜之边缘 催化剂 | 动作 | 总第397期（2016年7A） | 攻略透解 | 136 |
| 看门狗2 | 动作冒险 | 总第407期（2016年12A） | 攻略透解 | 58 |
| 量子破碎 | 动作射击 | 次世代专辑7 | 独占强作 | 64 |
| 量子破碎 | 动作射击 | 总第392期（2016年4B） | 攻略透解 | 41 |
| 全境封锁 | 角色扮演 | 总第391期（2016年4A） | 强作袭来 | 35 |
| 全境封锁 | 角色扮演 | 总第399期（2016年8A） | DLC补完计划 | 80 |
| 忍者冲刺 | 动作 | 次世代专辑8 | 成就奖杯堂 | 192 |
| 忍者神龟 曼哈顿变异体 | 动作 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 156 |
| 忍者神龟 曼哈顿变异体 | 动作 | 总第396期（2016年6B） | 攻略透解 | 78 |
| 三国志13 | 策略 | 总第389期（2016年3A） | 特快专递 | 82 |
| 丧尸围城4 | 动作冒险 | 总第409期（2017年1A） | 攻略透解 | 46 |
| 杀出重围 人类分裂 | 动作冒险 | 次世代专辑8 | 跨界特攻 | 160 |
| 杀出重围 人类分裂 | 动作冒险 | 总第401期（2016年9A） | 特快专递 | 80 |
| 杀出重围 人类分裂 | 动作冒险 | 总第402期（2016年9B） | 攻略透解 | 64 |
| 杀手47 | 动作冒险 | 总第391期（2016年4A） | 特快专递 | 54 |
| 杀手47 | 动作冒险 | 总第393期（2016年5A） | 研究中心 | 133 |
| 杀手47 第二章 | 动作冒险 | 总第394期（2016年5B） | DLC补完计划 | 64 |
| 杀手47 第三章 | 动作冒险 | 总第398期（2016年7B） | DLC补完计划 | 88 |
| 杀手47 第四章 | 动作冒险 | 总第401期（2016年9A） | DLC补完计划 | 94 |
| 深海之歌 | 动作冒险 | 总第399期（2016年8A） | 攻略透解 | 59 |
| 神威9号 | 平台动作 | 总第398期（2016年7B） | 攻略透解 | 74 |
| 守望先锋 | 主视角射击 | 次世代专辑7 | 跨界特攻 | 118 |
| 守望先锋 | 主视角射击 | 总第396期（2016年6B） | 攻略透解 | 62 |
| 四分之三归程 扩展版 | 文字冒险 | 次世代专辑6 | 成就奖杯堂 | 184 |
| 泰坦天降2 | 主视角射击 | 总第406期（2016年11B） | 攻略透解 | 96 |

| XONE游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
|---|---|---|---|---|
| 为战而生 | 角色扮演 | 总第395期（2016年6A） | 特快专递 | 51 |
| 巫师3 DLC 血与酒 | 角色扮演 | 总第396期（2016年6B） | DLC补完计划 | 88 |
| 巫师3 狂猎 DLC 血与酒 | 角色扮演 | 次世代专辑7 | DLC补完计划 | 176 |
| 巫师之昆特牌 | 桌面棋牌 | 总第406期（2016年11B） | 特快专递 | 130 |
| 冤罪杀机2 | 动作冒险 | 总第407期（2016年12A） | 特快专递 | 52 |
| 冤罪杀机2 | 动作冒险 | 总第408期（2016年12B） | 攻略透解 | 24 |
| 冤罪杀机2 | 动作冒险 | 总第409期（2017年1A） | 攻略透解 | 40 |
| 月球6180 | 平台动作 | 次世代专辑6 | 成就奖杯堂 | 183 |
| 战争机器4 | 动作射击 | 总第394期（2016年5B） | 特快专递 | 32 |
| 战争机器4 | 动作射击 | 总第405期（2016年11A） | 攻略透解 | 62 |
| 植物大战僵尸 花园战争2 | 动作射击 | 次世代专辑6 | 跨界特攻 | 146 |
| 植物大战僵尸 花园战争2 | 动作射击 | 总第390期（2016年3B） | 特快专递 | 61 |
| 职业进化足球2017 | 体育 | 总第403期（2016年10A） | 攻略透解 | 128 |
| 捉鬼敢死队 | 动作射击 | 总第399期（2016年8A） | 攻略透解 | 38 |
| 最终幻想15 | 角色扮演 | 总第407期（2016年12A） | 特快专递 | 42 |
| 最终幻想15 | 角色扮演 | 总第408期（2016年12B） | 攻略透解 | 56 |
| 最终幻想15 | 角色扮演 | 总第409期（2017年1A） | 研究中心 | 68 |




| X360游戏名称 | 类型 | 所在期数 | 栏目 | 页码 |
|---|---|---|---|---|
| FIFA 17 | 体育 | 次世代专辑8 | 跨界特攻 | 183 |
| FIFA 17 | 体育 | 总第404期（2016年10B） | 攻略透解 | 54 |
| 神威9号 | 平台动作 | 总第398期（2016年7B） | 攻略透解 | 74 |

## 特别企划与读游戏

| 文章名 | 涉及游戏 | 所在期数 | 页码 |
|---|---|---|---|
| AS TIME GOES BY | 《冥界狂想曲》 | 总第387·388期（2016年2A2B） | 215 |
| 全境封锁 开启育碧新时代 | 《全境封锁》 | 总第391期（2016年4A） | 35 |
| 回忆依旧，爱依旧 | 《街头霸王》系列 | 总第391期（2016年4A） | 102 |
| 梦想成真 | 《精灵宝可梦》系列 | 总第391期（2016年4A） | 104 |
| 纽约启示录 | 《全境封锁》 | 总第393期（2016年5A） | 158 |
| 《生化危机》系列二十年二十大经典剧情片段 | 《生化危机》系列 | 总第396期（2016年6B） | 102 |
| 守望世界 先锋英雄（上） | 《守望先锋》 | 总第397期（2016年7A） | 161 |
| 守望世界 先锋英雄（下） | 《守望先锋》 | 总第398期（2016年7B） | 98 |
| LBS游戏虚拟与现实的交叉点 | 《精灵宝可梦 GO》 | 总第399期（2016年8A） | 83 |
| 有《巫师》的地方就有江湖 | 《巫师》系列 | 总第399期（2016年8A） | 106 |
| 我们为何喜欢受苦 | 《黑暗之魂》系列 | 总第400期（2016年8B） | 159 |
| 荣格的人格面具 | 《女神异闻录》系列 | 总第404期（2016年10B） | 101 |
| 一个时代的缩影 | 《黑手党Ⅲ》 | 总第405期（2016年11A） | 34 |
| 《真·三国无双》十五年的成长与蜕变 | 《真·三国无双》系列 | 总第405期（2016年11A） | 93 |
| 20周年的回忆与感动 | 《女神异闻录5》 | 总第405期（2016年11A） | 102 |
| 当勇者遇上中国龙 | 《勇者斗恶龙》系列 | 总第406期（2016年11B） | 146 |
| 从命运之夜迈向新的世界 | 《Fate/新世界》 | 总第406期（2016年11B） | 152 |
| 当十年的幻想最终到来 | 《最终幻想15》 | 总第407期（2016年12A） | 34 |
| 何日君再来 | 《樱花大战》系列 | 总第408期（2016年12B） | 102 |
| 少年与巨兽的冒险神话 | 《最后的守护者》 | 总第409期（2017年1A） | 2 |
| 跨越三个世代的极道传说 | 《如龙》系列 | 总第409期（2017年1A） | 20 |

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



















**特别说明**

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

**16：9** 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

**热血最强**

**PS4版《尼尔》DEMO**
无伤邪道最速

**特别收录**

**UCG游戏大赏2016**

年度游戏 年度射击游戏
年度独立游戏 年度动作冒险游戏
年度最期待游戏 年度体育/竞速游戏
年度PS4游戏 年度格斗游戏
年度XOne 游戏 年度VR游戏
年度Wii U游戏 年度策略游戏
年度PC游戏 年度国行PS4游戏
年度PSV游戏 年度国区XOne
年度3DS游戏 和Win 10游戏
年度RPG 年度国行游戏
年度多人在线 年度国产独立游戏

游戏月旦评
**2016年12月份游戏评测**

**新作影像集锦**

质量效应 仙女座
加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏
Rime | 三国志 13 威力加强版
异星探险家 | 幻想回归计划
超级机器人大战 V

**电影前线**

异形 契约 | 生化危机 复仇
爱乐之城 | 表情包大电影

**ENDING SONG**
Gamehalo 2016 年
回顾串烧

## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ PSV
① 沙加 猩红恩典 ② Square Enix
⑤ サガ スカーレット グレイス ③ 角色扮演 日版 ⑥
2016 年 12 月 15 日 ⑦ ⑧ 本地 1 人 无对应周边 ⑨
售价为 6980 日元 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| 缩写 | 说明 |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| FC | Family Computer，Nintendo公司出品 |
| GBA | Gameboy Advance，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| NS | Nintendo Switch，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，Sony公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，Sony公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，Sony公司出品 |
| PS4 | PlayStation 4，Sony公司出品 |
| PSP | PlayStation Portable，Sony公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，Sony公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Wii U | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |
| XOne | Xbox One，Microsoft公司出品 |

收藏者 ______________ 收藏日期 ______________

# GAMEHALO ONLINE
# 即将登场

从下期（总第 412 期）开始，随每期杂志附赠的 Gamehalo 将再度进化，全新的 Gamehalo Online 即将登场！

自 2003 年的第 70 期开始，我们开始在每一本杂志中为各位读者送上一张 Gamehalo 光盘。时光飞逝，13 年的时间内我们送出了 300 张左右的光盘，这要是叠起来怕不也得有半人多高了。不过，大家以后就不用担心光盘没有地方放，或是扯下光盘后残留的粘胶会损坏内文了。因为现在贴在右边的那张光盘，就是《游戏机实用技术》送出的最后一张 Gamehalo 实体光盘了。

不过，这最后可也不叫最后，为什么呢？因为 Gamehalo 其实只是进化到了一种更高级的存在形式 :Gamehalo Online。今后 Gamehalo 将在网络上继续陪伴大家，大家可以在游戏时光网站上看到 UCG 视频的所有内容，除了绝对保证足够的时长，更新速度也会更加快捷。之前所有的原创栏目我们都将保留，并将推出更多的新栏目。

要说这 Gamehalo 怎么就想起来从光盘进化到网络媒体了呢？主要是因为 Gamehalo 光盘已经不适合当前的版本环境了。如今有光驱的电脑数量不断减少，已不多见的 DVD 设备又无法观看高清影像。更加雪上加霜的是，在环境改变的同时，进入 2017 年后，纸张和光盘原材料的成本大幅上涨，特别是光盘成本已涨到一倍以上。成本上升了，如果不做出改变的话，势必就只能提高杂志定价。此前我们通过一些渠道进行了读者调查，大部分读者也认为 Gamehalo 有必要做出改变。经过多方权衡后，Gamehalo 从 412 期杂志开始就要以新的形态出现了。当然，在进化为 Gamehalo Online 之后，我们会将原来的实体光盘改换为赠送其他赠品，还请大家在 2017 年继续支持 UCG ！

# 请收好它，这最后一张绝版 Gamehalo光盘

## GAMEHALO 历程回顾

### 2003年1月A 总第70期




“Gamehalo”（游戏光环）VCD 首次随书赠送，在那个资讯尚不发达的年月，游戏视频有着不俗的观赏性，不仅令读者更为直观的体验到游戏的魅力，作为文字内容的补充也更加生动有力。在首期光盘中，我们就加入了“热血最强”这档栏目，为读者送上了《潜龙谍影》初代 VR 任务最速通关的挑战影像，同时也录制了《真魂斗罗》的全 S 级通关攻略，除此之外游戏影像和预告内容也十分丰富，例如《生化危机 0》的中文字幕剧情影像和《死或生 极限沙滩排球》角色舞蹈等等……

### 2003年6月 DVD周边出版

在 Gamehalo 的尝试获得了不错的效果后，我们将它升级为 DVD 载体，作为周边产品进行了单独出版，这也是 UCG 第一次采用 DVD 作为载体的游戏视频出版物。在 2003 年那个时候，DVD 光盘能够收录更加清晰的影像，光盘容量也更充足，这也使得我们可以将更多内容加入其中，对于当时的玩家来说无疑也是音画品质的最佳选择。




### 2004年11月AB 总第114•115期

这期杂志不仅是我们首次推出游戏展会的合刊，也是第一次在《游戏机实用技术》刊物中附赠 DVD 特别光盘。这期的 Gamehalo 中收录了长达 110 分钟的光盘内容，首次奔赴东京游戏展的 8 位编辑，收录了当年 TGS 的发布会回顾以及展会影像等精彩内容。




### 2006年10月A 总第160期




在 VCD 载体逐渐被淘汰的大环境下，随杂志赠送的 Gamehalo 光盘也从 VCD 更换为迷你 DVD，小巧的光盘体积不仅易于收藏，而且画质相比 VCD 也更为清晰，更适合播放当时的次世代游戏影像，容量也更为充足，可谓是一举多得的一次变革。

### 2013年1月A 总第313期

随着家用主机再一次的世代更新，高清画质已经成为了影像的硬性标准，《游戏机实用技术》每期附送的 Gamehalo DVD，也正式在光盘的标清内容之外，增添了高清影像，全新的格式彻底解决了标清时代画质受损的问题，完美还原了高清游戏的魅力，Gamehalo 就此迎来了高清化时代。




### 2017年1月B~2月A 总第410•411期

在网络媒体的浪潮之下，我们也开始进行网络媒体传播，通过传播更广的网络媒体，以及更为宽松的格式标准，Gamehalo 的内容得以被更多玩家所观看，Gamehalo 实体光盘也将在这期杂志迎来全新的开始，正式进入网络数字媒体新时代。



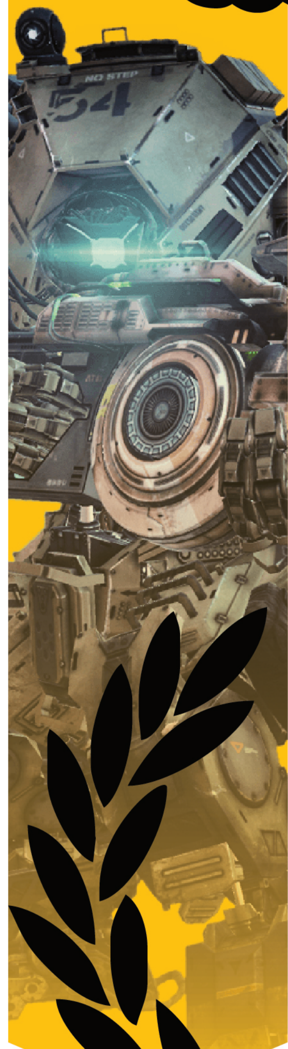
TIPS :游戏光环的名字来自于著名游戏《光环》，除了光碟的形状很像光环之外，发音接近 HELLO 的 HALO 也是采用此名字一大原因。

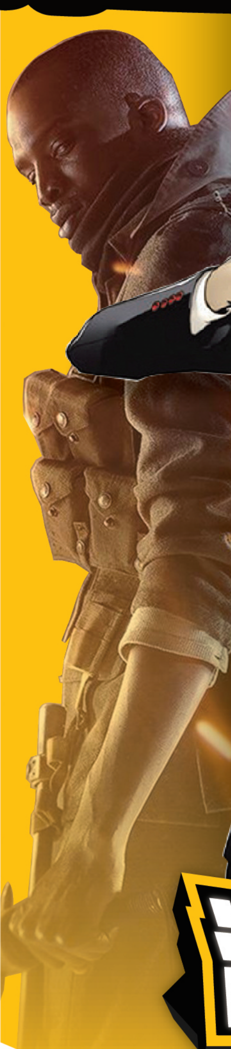
Tot.410·411

新栏目：360 in One、VR乐园全新开张

# 游戏机实用技术

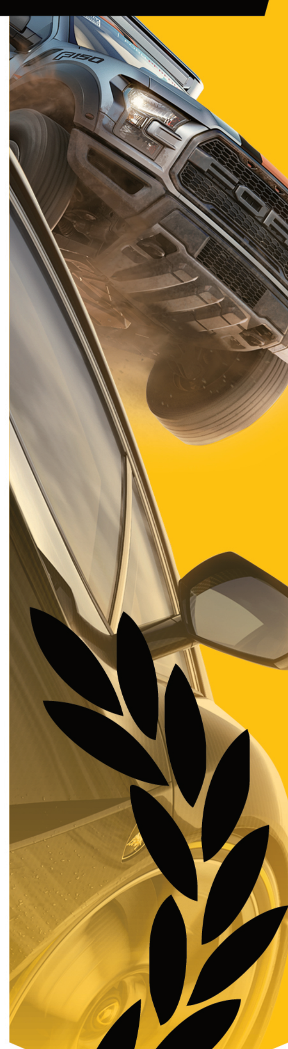
UGT·ME











UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2016

—DLC补完计划—

神秘海域 4 盗贼末路 生存

—攻略透解—

## 沙加 猩红恩典

—读游戏—

人类革命 2.0

亚当·詹森的故事

—特别企划—

2016年神兽大盘点